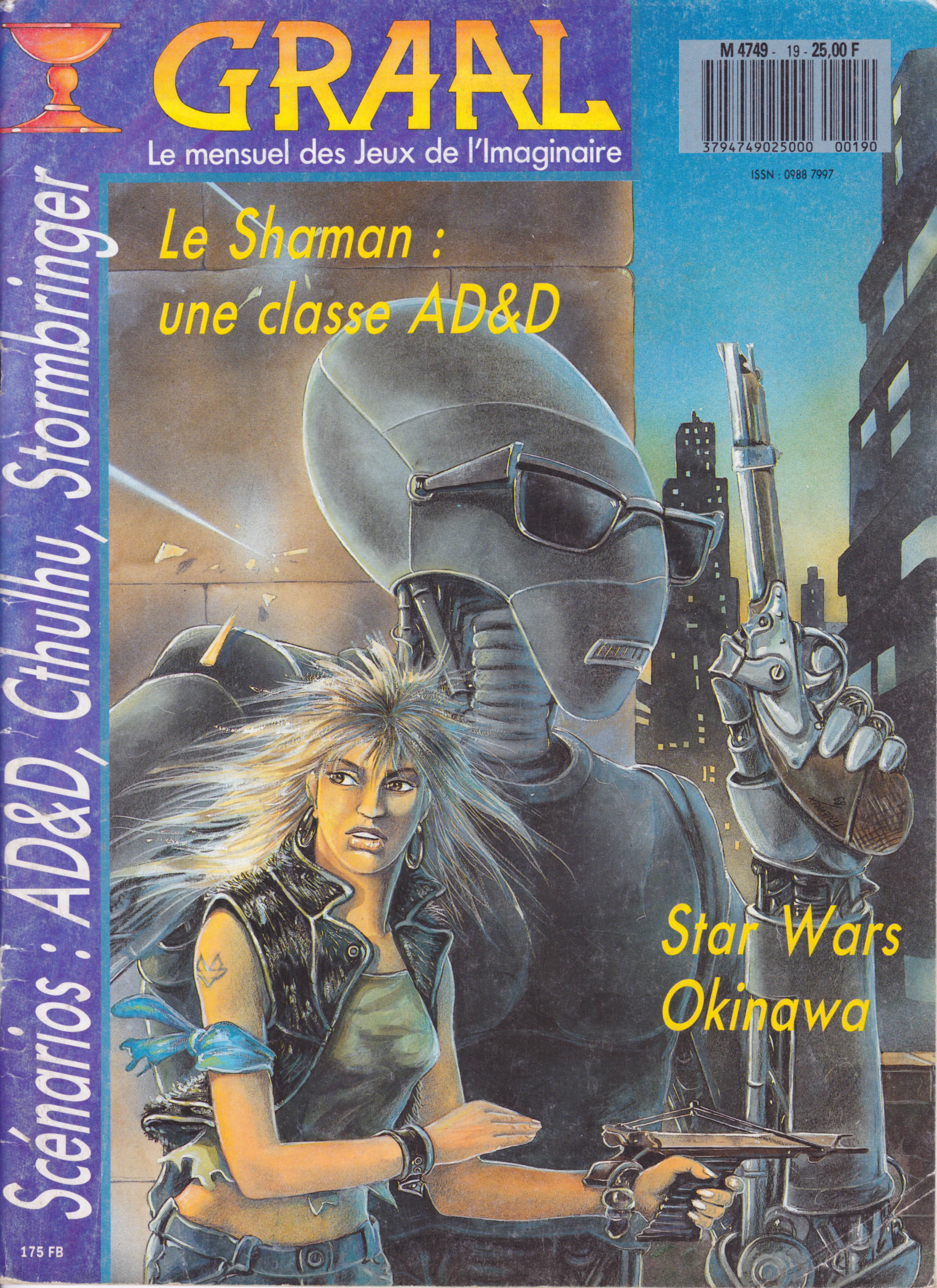

GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
M 4749 - 19 - 25,00 F
3794749025000 00190
ISSN : 0988 7997
Scénarios : AD&D, Cthulhu, Stormbringer
Le Shaman :
une classe AD&D
Star Wars
Okinawa
175 FB


DON JON



Attention !

La rédaction de GRAAL déménage ! Pour l'envoi des articles, des illustrations et des lettres d'insultes, la nouvelle adresse est :
GRAAL, 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81



Les abonnements et les commandes d'anciens numéros sont à adresser à l'ancienne adresse, soit : 35 rue simart, 75018 Paris.

SOMMAIRE

ACTUALITE

WARGAMES

AIDES DE JEU / JEUX DE ROLES

SCENARIOS

RUBRIQUES

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N° 19. Mensuel. Septembre 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F. **Administration** : 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20 ; **Rédaction** : 1 rue du parc, 93130 Noisy le Sec, Tel : 48 43 72 81.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint** : Didier Jacobée **Rédacteur en chef** : Serge Olivier **Maquette** : Olivier Massebeuf **Illustrateurs** : Olivier Frot, Pascal Gayrard, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, **Couverture** : Séverine Pineaux **Photogravure** : EFA, Ph. des Plantes, Paris **Impression** : Berger - Levrault, Nancy **Distribution** : NMPP **Dépôt légal** : à parution
Commission paritaire : 69630



Faites-nous parvenir vos annonces de manifestations avant le 15 octobre si vous souhaitez qu'elles soient publiées dans le prochain numéro.

E·C·H·O·S.



Echos du 20 septembre au 20 octobre

Septembre... Les vacances sont finies. Les clubs reprennent du poil de la bête et les annonces pleuvent sur la rédaction. Les éditeurs ne sont pas de reste et eux aussi attaquent la rentrée à bras le corps. Avec tout ca, comment envisager de reprendre le travail, hein ?

CLUBS

BAR-LE-DUC

Attention changement d'adresse pour le club des Chevaliers du Duc de Bar. Toute correspondance est à adresser à Arnaud Dietsch, Collège Prévert 55000 Bar-Le-Duc. Tel : 29 45 04 12

CHOISY

Les Seigneurs de l'Ombre se réunissent les mercredi et samedi après-midi pour pratiquer les jeux de rôle. Ils recrutent joueurs et joueuses. Tel : Michel au 48 52 61 58. Contact : SMJ de Choisy-le-Roi 94600

ANGERS

Qui a osé dire que les joueurs étaient racistes ? Preuve vivante du contraire, le Lansquenet club C.M 49 réunit des fanas de jeux de rôle, de wargames, de jeux de plateaux et de maquettes. Ils sont plus de soixante-dix, mais les stratèges recrutent sur ASL, Air Force, Amirauté et bien d'autres jeux encore. Pour plus de rensignements, contactez Michel Debrand au 41 88 07 12.

SCEAUX

Sceaux abrite désormais un nouveau club, créé en collaboration avec le fanzine Full Games Planète et avec la MJC de la ville. Les débutants sont les bienvenus et un programme d'initiation se met en place. Un système de jeux par cycle de deux mois est aussi pévu. Contact : Alban Sartori, 16 bd Colbert 92330 Sceaux.

BONNEUIL SUR MARNE

Enfantement du Killer Monster Band, à la MJC de Bonneuil sur Marne, 10 rue Guy Dimoquet 94862. Ils jouent à tout et ils vous attendent tous de pied ferme !

LA GUILDE DES MAITRES

Réunit les MJ et leur propose tout un tas de choses sympas. Dès la rentrée, un service de location de livres-jeux sera mis en place et d'ores et déjà, presque tous les titres sont disponibles et des réductions sont prévues pour les membres de la guilde. En prime, coup d'envoi de leur concours scénario, portant sur Empire Galactique, ainsi que l'ouverture de nouvelles annexes à Joue-les- Tours, à Labat et à Casablanca ! Contact : La guilde des maîtres 7 rue Alsace-Lorraine 02290 Osly-Courtil.

BRIGNAIS

La C.R.A.N.E, Club Rôliste des Adeptes du Noir Emblême ouvre ses portes à tous ceux qui sont passionnés par les jeux de rôle et de simulation. Vous pourrez profiter entre autres de la fanzinothèque et de la bibliothèque du club et des locaux les vendredi soir et samedi après-midi. Contact : Christophe Degouve au 78 05 50 79.

LA BATHIE

Les Seigneurs de la vallée sévissent dans la région, proposant à qui veut bien les rejoindre de jouer à AD&D, Hawkmoon, JB 007, Star Wars, JRTM et quelques jeux faits maison. Cependant, tolérants ils acceptent aussi les wargames et autres jeux de plateaux. Vous pouvez les retrouver tous les samedis à 20h à la mairie d'Esserts-Blay. Les coups de téléphone sont à asséner à Jean-François au 79 89 65 03 et le courrier doit être lancé à Manchon Jean-luc, Arbine 73540 La Bathie.

MANIFS

LES MUREAUX

Les terribles Loups de l'Apocalypse sont lâchés, le 8 octobre à la médiathèque des Mureaux. Ils joueront à AD&D Paranoia, l'Appel de Cthulhu... Ils feront aussi des démonstrations sur les Divisions de l'Ombre. Contact : rue des près, Arnouville--les-Mantes 78780 Septeuil. Tel :30 93 99 39

ABALONE

Nous avons l'honneur d'annoncer aux déjà très nombreux abaloniens la tenue des premiers Championnats de France du jeu d'Abalone. Les sélections régionales auront lieu courant novembre et la finale nationale se déroulera le 3 décembre. Tous les joueurs intéressés peuvent écrire à la Fédération Française du jeu d'Abalone : Z.I. de la Bonde, 15 rue du buisson aux Fraises, afin d'y obtenir les lieux et dates précises des sélections régionales. Préparez-vous, la lutte sera chaude !

COMMERCY

Les 7 et 8 octobre prochain, le Cercle de Stratégie et les Semaines de l'Hexagone organisent un week-end Napoléonien sur le thème de Leipzig. Système de jeu : 1 général par Corps d'Armée / double aveugle avec arbitre bien sûr. Renseignements au 29 91 34 88.

COMPIEGNE

Nuit de Valpurgis, le Grandeur-Nature où vous ne risquez pas d'être invité si vous êtes paladin ! Uniquement pour méchants pas beaux. Organisé par les Semaines de l'Hexagone et Balanoï en forêt de Compiègne, le 4 novembre au soir et sous terre. Renseignements : 29 91 34 88 demander Ming.

COMPIEGNE (again)

La guilde des jeux de simulation de Picardie vient de naître et elle commence déjà à faire parler d'elle, en organisant la première convention de jeux de rôles français. Les joueurs des cinq continents sont gràcieusement invités et ils constateront que les petits français savent aussi jouer. Seront présents la quasi totalité des auteurs français et un concours est ouvert pour la création du logo de la guilde. Dernier point, où : Compiègne le 11 novembre. Contact : Olivier au 44 54 74 05 ou Yannick au 23 53 51 79.

AVON

Les voyageurs ont l'honneur de vous annoncer une journée du jeu de rôle, le dimanche 8 octobre, à la "Maison de la Vallée". De nombreuses démonstrations de jeux de rôles français par leurs auteurs, des expositions de sculptures et des tournois sont au programme ainsi que des sandwichs, des boissons et même un film. Pour tout renseignement : Florence Paris, 21 rue de la république 77210 Avon. Tel : 60 72 19 26.

J'Y ETAIS...

F.S.O. 89 TOULON

Les 14, 15 et 16 Juillet s'est déroulée pour la 7° année consécutive le Tounoi *France Sud Open*. Le cadre splendide du Fort Faron tout juste rénové acueillait encore une fois, et pour le plaisir de tous, les participants de ce qui au fil des années est devenu l'une des manifestations majeures de l'Hexagone. Ce succès n'est pas le fruit du hazard mais le résultat du travail de toute une équipe d'organisateurs, bien rodée, qui peut s'enorgueillir d'avoir réussi le difficile amalgame entre joueurs, professionnels du jeu et pouvoirs publics. Un grand bravo donc à tous ceux qui ont oeuvré dans l'ombre pour le plaisir des autres : Michel Serrat et le comité FSO, J.M. Garcia du Manillon, M et Mme Morel du Fort Faron et la municipalité.

Les joueurs étaient venus très nombreux, plus encore que l'année passée. En jeux de rôle, le tournoi durait trois jours : la 1° journée était réservée au médiéval fantastique, le lendemain au fantastique comtemporain et le dernier à la science-fiction. Les jeux pratiqués fure des jeux très récents comme Technoguerriers, Hurlements ou Athanor. Du côté jeu d'histoire, le tournoi antique 15mm fut remporté haut la main par Trevor Halsall, créateur des règles Newburry, venu de la lointaine Angleterre.

Auteurs et éditeurs de jeux s'étaient aussi donnés rendez-vous au fort. Les joueurs ont donc pu les rencontrer sur leurs toutes dernières créations. Etaient présents : Gérard Delfanti pour Ludodélire (Supergang, Full Métal et le très récent Tempête sur l'Echiquier), Fabrice Sarelli et Thierry Betty d'Hexagonal (JRTM, Battletech et une super démo de Circus Imperium en français, sortie prévue en Septembre-Octobre, voir article p. 12), la Siroz Productions (Zone, Wog Shrog, Athanor...) Croc (Animonde, Bitume), Jean-Luc Bizien (Hurlements), Patrick Durand-Peyrolles (Empires et Dynasties), Paul Bois (Amirauté), mais aussi la miniathèque, Valérie Lahanque et Henri Balczezak pour Jeux Descartes, Didier Guiserix pour Casus, Paul et Pascaline Chions pour Drag' Rad, Bruno Billon pour "Vendredi 13" et bien entendu votre dévoué serviteur (Ndlr : devoué... tu as vu quand tu rends ton papier ?).

Plein de démos donc mais aussi des initiations, des tests et des discussions passionnées. Il faut aussi noter l'organisation de nombreux grandeurs nature (ou semi-réels selon l'accent !) qui donnèrent lieu le soir du 14 Juillet sous les embrasements des feux d'artifice à un banquet costumé des plus réussis. Pour conclure, je dirais donc à ceux qui n'ont pu se rendre au F.S.O ou qui ont hésité qu'ils peuvent avoir des regrets... du moins jusqu'à l'année prochaine.

C. d S.

GEN CON

GEN CON (la CONvention de Lake GENeva) a été créée par Gary Gygax en 1967. A l'époque, elle rassemblait une poignée de mordus dans la cave de sa maison de Lake Geneva. Aujourd'hui, elle a lieu au palais des expositions et des congrès - le Mecca Center (la mecque) - de Milwaukee, la capitale du Wisconsin (USA), voisine de Lake Geneva. Elle est organisée par TSR. C'est la plus importante convention existante de jeux de rôles et de wargames.

Elle est géante par la taille, par l'organisation, par le nombre des événements et par sa qualité. Aucun rapport avec ce que nous connaissons en France : le salon des jeux de réflexion, noyé parmi celui de la maquette, paraît bien pâlichon et bien confus en comparaison. Gen Con, c'est très simple. C'est un grand hall d'exposition, des tables de jeu à volonté dans d'autres salles et des centaines de parties organisées et d'événements parmi lesquels une "bourse" des jeux, un concours de peinture de figurines, un concours de costumes, un festival de films fantastiques, des démonstrations permanentes de jeux sur ordinateur et vidéo, de nombreux séminaires, les remises des "games awards", récompenses annuelles et une extraordinaire exposition de peintures fantastiques.

- La salle d'exposition : Toutes les sociétés spécialisées américaines présentent (et vendent) leurs produits au public. TSR y occupe une place proéminente.
- Les parties : des centaines de parties de tous les jeux de rôles (et aussi de wargames et de jeux de plateau) sont organisées avec des scénarios inédits dans tous les genres. AD&D s'y taille la part du lion. Quatre grandes épreuves de AD&D sont organisées : le tournoi "open", le tournoi "master", le tournoi "grand master" et, cette année, la première rencontre internationale. Tout le monde fait vraiment du "role-playing" et j'ai assisté à de grands moments dans ce domaine.
- L'exposition d'art fantastique: c'est sans doute ce qui m'a le plus marqué dans la Gen Con 89. J'y ai admiré de véritables merveilles. Autour d'un thème commun, le fantastique (avec par-ci par-là une touche de SF), de nombreux artistes très différents les uns des autres exposent. Ceci fait que tous les styles sont représentés : depuis des peintures qui évoquent Michel-Ange ou Rembrandt, jusqu'au style BD, en passant par des baroques merveilleux et des naïfs attendrissants. De même l'exposition fait goûter à l'amateur toute une palette d'émotions, héroïsme triomphant ou douce poésie, humour ou harmonie cosmique. Bien sûr, Jeff Easley expose (les couvertures de la deuxième édition de AD&D sont encore plus belles sur les toiles originales), de même que Larry Elmore.

Vous lirez dans le hors-série n° 3 quelles sont les nouveautés prévues par TSR en 90 concernant D&D et AD&D. Par ailleurs, TSR prépare entre autres: le jeu de rôles Buck Rodgers accompagné de plusieurs accessoires ; une boite pour Marvel Super-Héros ; et un grand jeu sur la deuxième guerre mondiale.

R. D.

NOUVEAUTES

A peine rentré de vacances et j'étais déjà sur la brêche ! En débarquant à GRAAL rue Simart, je ne trouvais que l'infâme "J" vaquant à ses sombres activités dans les locaux vides. En essuyant la sueur dégoulinant de son visage poupin, il me donna la nouvelle adresse : Noisy-le-Sec, la banlieue zonarde... Arrivé sur les lieux, je surprenais le Big Rédac en train de cracher ses poumons dans un bar glauque à côté de la rédaction. Eh bien ça n'allait pas en s'améliorant ! Entre deux glaires, il prit mes news françaises et m'indiquait le chemin de la rédaction, me déconseillant tout bas de commander quoi que ce soit ici...

FLAMBERGE

Honneur aux petits nouveaux ! Les producteurs des Divisions de l'Ombre sortent la première extension pour leur jeu : **European Entertainment**, la description d'une entreprise de loisir. C'est un livret de 62 pages, traitant des sports, des jeux, des médias et des arts en 2030, complété par deux scénarios. En prime, le paravent, le tout pour 109 Frs environ.

A venir une deuxième exten-



sion sur le continent sud américain pour les fêtes de fin d'année et une troisième sur les extra-terrestres pour 90. Comme si ça ne suffisait pas, les sympatiques flambergiens planchent sur un jeu à propos de la mythologie grecque. A suivre...

EVASION GAMES

Encore des petits nouveaux ! **Apprenti Sorcier**, leur jeu, sortira la première semaine d'octobre. L'action se déroule dans un pays imaginaire, où les joueurs se débattent de péripéties en péripéties. Le jeu se situe au carrefour du jeu de rôle, de plateau et des livres dont vous êtes le héros. Deux suites sont prévues. A noter qu'une version informatique du jeu sur IBM PC sera disponible fin octobre.

JEUX DESCARTES

Pendant le mois de juillet, vous avez pu profiter de Goldfnger et Cthulhu 90, mais maintenant, Jeux Descartes prolongent leurs vacances (les veinards !) et annoncent leurs produits pour mi-octobre. Mais même différée, la rentrée s'annonce chaude, car vous pourrez jouer à **Illuminati** en français, à **Civilisation** ainsi qu'à **James Bond**, le Boardgame. Celui-ci, format Suprématie, luxueux, est une création 100% française.
Mais ce qui sort en septembre, c'est l'**Agenda du Joueur**, plus fonctionnel et plus précis que l'ancienne version.
Pour 90, outre les sorties déjà annoncées, de nouvelles extensions pour Cthulhu 90 devraient pointer leur nez : **Arkham Horror**, le deuxième Monster Manual, et une version en hard-back de l'Appel de Cthulhu, contenant les ajouts et modifications de la 4ᵉ édition américaine.

SOCOMER EDITIONS

Fin septembre, vous pourrez trouver **Le Vaisseau-Monde** (78 pages, 79 Frs) dans les bonnes boutiques. Ce module pour AD&D et Stormbringer est la compilation de tout ce que vous avez pu lire dans GRAAL à ce sujet, plus d'autres aides de jeu, l'excart avec les plans du Vaisseau et un scénario original.
Pour octobre, sortie du deuxième tome de Vive l'Empereur : **Hanau 1813**. N'oubliez pas le GRAAL Hors-Série sur Donjons & Dragons toutes éditions confondues qui sort le même mois. Un tirage limité en Hard Back est encore disponible en commande alors depêchez-vous !

HEXAGONAL

Distibue toutes les nouveautés de ICE, Fasa, Grenadier et nouvellement Armageddon. Les sorties en France sont légèrement differées par rapport aux USA.
En octobre vous devriez voir apparaitre **Circus Imperium**, un jeu de plateau de Fasa issu de la gamme "Renegade Legion". Pour plus de détails, reportez-vous à l'essai p. 12.

SIROZ PRODUCTIONS

Metal Fantasy, une extension pour Whog Shrog qui décrit une partie de l'Archipèle, de nouvelles créatures (donc des nouveaux ennemis !). En prime, un atlas des planètes et le tout est disponible actuellement.
Sortie mi-octobre d'une nouvelle édition de **Berlin XVIII** en hard back (voir essai p. 8). En même temps pour ce jeu, vous pourrez découvrir l'extension **Marxmen 12.35**, qui décrit Berlin en 2089 et la description d'un satellite minier australien.
En Novembre, les fans d'Athanor dégusteront **Masque**, traitant entre autres des Compagnons de Janus et de Venise.

CROC

Pour fin octobre, on nous annonce une extension pour Animonde : **L'Arme de jalousie** ainsi que le **Maître de guerre** pour Bitume et une seconde édition d'Acide formique.

DRAGON RADIEUX

Pour le mois d'octobre, sortie de **Hurlelune N° 2** (68 pages, 79 Frs). Ce deuxième supplément sera consacré au XIIᵉ siècle à la province d'Aquitaine et à l'étude des rapaces. Vous trouverez en plus deux scénarios ayant pour toile de fond la ville de Bordeaux.
Aristo, intrigue à la Cour du Roi Soleil est un jeu de plateau, conçu par Philippe Mouchebeuf (et non Patrick Durand-Peyrolles comme annoncé le mois dernier, mille excuses), qui a sévi déjà avec Fief. Humour, tactique et respect de l'étiquette vous attendent dans ce jeu de plateau.

ORIFLAM

Les vancances ont vu la sortie inattendue d'Excalibur un jeu de plateau de l'époque Arthurienne (comme son nom l'indique, voir essai p. 16). Le deuxième de la série arrivera en 90, il traitera du règne des quêtes et de l'effondrement d'Arthur. Il sera nettement plus axé sur le rôle. Sa fin verra l'accession au trône du roi Arthur. Le troisième jeu, la Quête du Graal sera nettement plus solo. Un 4ᵉ volet verra peut être le jour et il traitera de la magie avec Merlin, Morgane et les magiciens de l'époque.
Kristal, le jeu de plateau sortira courant octobre, ainsi que **l'Ile Brisée**, le supplément pour Hawkmoon. Ce supplément de 128 pages décrit les Grands Bretons, leur technologie, et contient une grande campagne se déroulant en Irlande où un fou déchire le multivers. Cette aventure est compatible pour Stormbringer et Hawkmoon.
En Novembre une aide de jeu pour Stormbringer est prévue : **Le loup blanc**. Elle décrira un temple de la Loi, un du Chaos, un autre des élémentaires et contiendra en plus une aventure dans l'enfer jaune.

EUROGAMES

L'entreprise est nouvelle mais les jeux ne le sont pas : Eurogames a racheté les droits des jeux d'**International Team** et propose ceux-ci au public européen. Pour la rentrée, six (6 !) débarquent simultanément sur le marché dont Okinawa (essai p. 18). Tous ces jeux ont été modifiés et améliorés. Tous les détails le mois prochain.

J'entrais dans les nouveaux locaux. Bon d'accord, c'était plus grand, mais quel bordel ! Non. Je me refusais à travailler dans un tel taudis. Je claquais la porte sans prendre la peine de donner mes news internationales...

ECG EDITIONS

Les éditeurs de Laborinthus nous préparent de bien jolies choses. Outre la suite de la Tétralogie des Marouques et le complément **Divinités, Fées et Catastrophes**, ils annoncent pour noël un livre-jeu pour les enfants et les adultes : **L'or des Contes**. Peuplé des personnages des contes pour enfants, le but est de bâtir une histoire, c'est donc bien un jeu de rôle !

DISENOS ORBITALES

Du nouveau sous le soleil espagnol ! Une nouvelle maison d'édition vient de naître et sort en octobre **Traveller** en espagnol.

VICTORY GAMES

La saga des "Fleet" continue avec **Fifth Fleet**. On nous annonce **Shell-Shocks** mais on ne sait pas encore très bien ce que c'est.

GDW

Les fans de Space 1889 vont pouvoir se réjouir. Aux Etats-Unis **Caravans of Mars** (64 pages) raconte l'histoire des caravanes suppléant les canaux défectueux, disponible le mois prochain : **Steppelords of Mars** (64 pages).
Pour Twilight 2000, **Heavy Weapons Guide** sortira dans le courant de ce mois. Tous ces jeux seront disponibles avec un mois de délai en France, grâce à la distribution de Jeux Actuels.

AVALON HILL

Napoleon's Battles, une règle de wargames sur figurines couvrant la période allant de la révolution à la fin du Premier Empire est d'ores et déjà disponible.
Holow Légions, **Turning Point Stalingrad** et **Siege of Jerusalem** ne vont pas tarder à arriver dans vos boutiques préférées.
Troll Gods "The deities of darkness" est le compagnon idéal du "Trollpack", pour tout savoir sur les noires et horrifiques divinités des Uzko. Pour RuneQuest bien sûr.

FASA

Shadowrun un nouveau jeu de rôle fait un tabac aux USA (40.000 exemplaires vendus en 11 jours !). Il est d'ores et déjà disponible avec son ecran. Pour information, notez que Grenadier compte sortir prochainement une game de figurines pour ce jeu.
Le nouveau sourcebook pour Battletech est arrivé, il s'appelle **Technical Readout n° 3**. Arrivée aussi d'une nouvelle boite : **Battle Troops**, qui vous permet de jouer des unités à pieds.

ICE

Annonce d'un nouveau module pour JRTM : **Ghost of Southern Anduin**.
Le monde de Shadoworld (pour Rolemaster) s'approfondit avec deux nouvelles campagnes : **Star Crown Empire** et **Kingdom of the Desert Jewel**.

En sortant je les croisais tous : Frot, Massebeuf, Jouan, Pineaux... C'étaient les illustrateur qui débarquaient et qui demandaient à être payés. Pauvre Big Rédac, il n'en avait pas fini avec ses problèmes...

M. R.







organisent du

28 octobre au 4 novembre

1er FORUM DES JEUX

Cet événement aura lieu au

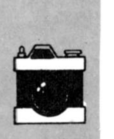
Nouveau Forum des Halles

et l'accès en sera **gratuit** !

- Découvrez les nouveaux jeux et leurs créateurs
- Rencontrez les éditeurs de jeux
- Contactez les clubs, fédérations et associations de jeux

Durant toute la semaine vous pourrez assister à des démonstrations et participer à des initiations. Alors ne manquez pas ce rendez-vous !

avec la participation de GRAAL





essai :

BERLIN XVIII

Salopard de Falkampf de mes deux ! J'vais te trouer le bide connard !" hurla le gangbanger shooté au PCP en vidant le chargeur de son Guelter automatic. Willie, sa cible, était caché derrière un pan de mur. Quand il entendit l'arme du gangbanger s'enrayer, Willie se leva et son Marxmen 12.33 cracha un seul pruneau. C'était suffisant : le corps du gangbanger explosa, répandant ses viscères sur la rue et maculant d'un joli moucheté rouge vif les voitures en stationnement. Willie rengaina son arme. Les gens sortirent de leurs cachettes et la rue reprit son visage habituel. Willie, récemment muté, venait de prendre contact avec le nouveau terrain de chasse où il devrait faire respecter la loi. "Bienvenue à Berlin XVIII..."

HISTORIQUE DU 21° SIECLE

Le 21 siècle a été bien sombre pour notre planète. L'aube du troisième millénaire, marqué par la naissance de la confédération européenne Europa, est aussi une période où les troubles et les conflits enflamment le monde. L'Islam a déclaré la guerre à Ursia. L'économie traverse une grave crise et des conflits plus ou moins larvés opposent Etats-Unis et Ursia. Peu à peu, le pouvoir change de main, les Etats-Unis s'isolent et perdent leur prépondérance internationale, tandis qu'Europa entre en guerre avec Ursia...

Quelques ogives nucléaires ont agrémenté ce début de siècle. Mais ô miracle, la terre a survecu... Mais au prix d'une autarcie isolant les divers blocs. L'australie est le seul continen à être resté à l'écart des conflits, l'état prospère est le plus développé économiquement et technologiquement. Europa, toujours en guerre plus ou moins ouverte avec Ursia, surveille ses frontières, délimitées à l'est par le No Man's Land, une zone de gaz mortels. L'ordre est revenu après une période d'anarchie et la seconde moitié du siècle est marquée par la reconstruction lente et pénible. De plus, de grandes disparités séparent les états d'Europa. Certains, dont Franc, ne sont plus que des zones de culture, tandis que Britany et les marches Swedishs sont économiquement sinistrés. Au centre de tout cela, la capitale d'Europa qui régit et contrôle tout : Berlin.

LE JEU

Berlin XVIII est un jeu de rôle policier dans un monde meurtri. La seconde édition de ce jeu a été revue. Le livret de 80 pages est divisé en trois parties :

- Le système de jeu Universom qui vous permettra de générer un Falkampft, un policier que les joueurs auront la joie d'incarner.
- Une description détaillée du monde: un topo sur Berlin la nébuleuse, 160.000 km^2 peuplés par 80 millions d'habitants qui se débattent pour échapper au chômage touchant 40% de la population active, à la famine, à la drogue et aux 11.900 agressions journalières. En prime, un tour d'horizon des différents continents et systèmes politiques de la terre en 2026, qui met en évidence le fait qu'on est mieux ici qu'en face.
- Un scénario pour Falkampft fraîchement débarqués dans le secteur 18 de Berlin. Les Falkampf ont une devise : "Une police forte pour la justice et la liberté.' Mais pour l'appliquer, ces derniers doivent agir en toute légalité car le SAD, la police des polices sanctionne sévèrement la justice expéditive...

COMMENT JETER LES DES

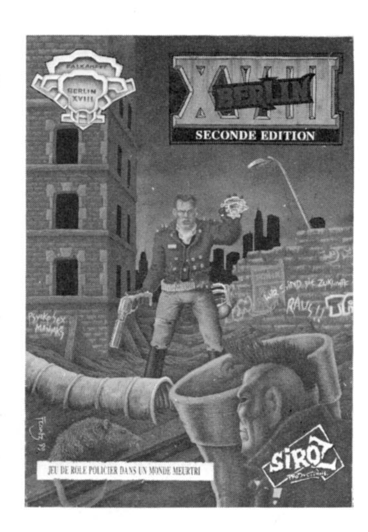
Côté technique, le système de jeu est classique. Il y a huit caractéristiques tirées avec 2d10. Le physique (les points de vie quoi !) se calcule à partir de la force et de la constitution. Ce Physique sert à déterminer les I.P. (indices physiques) qui localisent les points de vie sur les parties du corps. Le joueur choisit ensuite le type de policier qu'il veut incarner parmi : les Falkriek, police des marches, Falkdocktor, section scientifique de la police et Falkampft, policier classique. Le personnage possède certaines compétences que le joueur peut faire progresser en ajoutant des niveaux de 5%. Ces compétences sont susceptibles d'évoluer par expérience. Les autres talents sont maîtrisés au niveau de base, déterminé par une combinaison des caractéristiques qui interviennent dans cette compétence. Exemple : pour obtenir le pourcentage de base de "commando", on ajoute le score d'habilité à celui de réflexes. Ces dernières compétences, elles, ne peuvent augmenter que si elles sont enseignées au personnage et dans aucun cas par expérience.

Le combat se déroule en trois phases : l'initiative déterminée par la caractéristique "réflexes", la détermination du touché / parade et la localisation. Pour agrémenter le tout, le jet d'un d10 estime l'aggravation de la blessure. Les règles avancées font intervenir la notion de seuil, c'est-à-dire les conséquences de la perte de Physique sur l'état général du personnage.

Autre partie importante du système de jeu : les véhicules. Que serait un flic sans sa bagnole préférée ? Deux caractéristiques sont liées au véhicule: la vitesse maximum en mètres par phase et la stabilité. L'accélération, calculée à partir de la vitesse, sert à détailler l'évolution de celle-ci au cours du temps. Les virages, les manoeuvres en tous genres et les freinages agissent comme autant de modificateurs de la stabilité et bien sûr, quand la cette dernière descend au dessous de zéro, le véhicule est hors de contrôle. Conséquences : dérapages, tonneaux, voire incendies ! C'est dire s'il convient d'être prudent sur les routes. Quelques voitures sont décrites en détail, ainsi que des motos.

Autre chapître conséquent, les armes, où les Marxmen côtoient les Guelter automatic et autres mitrailleuses lourdes. Les caractéristiques de ces joujoux font d'autant plus peur que souvent, ce sont ceux qui sont en face de vous qui les possèdent...

Néanmoins vous êtes flic et décidé à le rester un bout de temps !



QUE PENSER ?

Quand on passe outre la qualité médiocre des ilustrations (et c'est loin d'être évident !) on se rend compte que somme toute, Berlin XVIII est vraiment un bon jeu. Bien sûr, il ne s'adresse pas au joueur non violent (si, il y en a !). Ici, on se latte sec, mais l'univers décrit est si cohérent et crédible, qu'on se prend au jeu. On peut facilement coller à la peau de son personnage, en se reportant aux désormais classiques "Blade runner" "Robocop" et autres "Soleil vert". On s'y croit d'autant plus que le style très libre du texte rend la lecture atrayante. Quelques fines allusions plairont sûrement au lecteur averti.

Cependant, certains points auraient mérités d'être plus détaillés, comme le matériel scientifique. Certaines règles paraissent obscures et sans fondements : pourquoi les compétences ne faisant pas partie de la liste acquise par le policier ne peuvent-elles pas progresser ? Pourquoi certaines motos sont-elles plus stables que des voitures ? Je ne m'explique pas non plus l'absence de modificateurs propres aux deux roues : essayez d'arrêter une moto qui dérape en moins de dix mètres, vous verrez, ce n'est pas facile (mais si, on y arrive très bien, en frottant contre le bitume). D'autre part, pourquoi ne peut-on jouer que des policiers ? Gangbanger c'est pas mal non plus !

Mais ce sont des points de détail qu'un Meneur inventif aura vite fait de régler. Celui-ci trouvera en Berlin XVIII un jeu intéressant et bien fait dans un univers qu'il pourra à sa guise compléter pour le plus grand plaisir (ou au détriment, c'est selon) de ses joueurs favoris. ●

Michel Rodriguez

TECHNIQUE

Berlin XVIII est un jeu de science-fiction quasi post-apocalyptique (rien que ça!) dont c'est la deuxième édition bien entendue revue, corrigée et améliorée par...
Editeur : Siroz productions
Auteurs : Eric Bouchaud et Nicolas Thery
Matériel : un livret de 80 pages
Présentation : hard back entièrement refondu
Extensions prévues : Marxmen 12.35, Berlin en 2089

Siroz et Universom

Une bonne idée à mettre au crédit de l'éditeur français : un système multi-jeux. Bien sûr, c'est du déjà vu, mais on ne peut que louer l'initiative. Chaque jeu Universom contient les règles générales du système, ainsi que les règles spécifiques au monde en question. Dans la série, Silrin, Koros, Berlin XVIII et Whog Shrog sont déjà parus. A venir : Thryra.





essai : Genertela

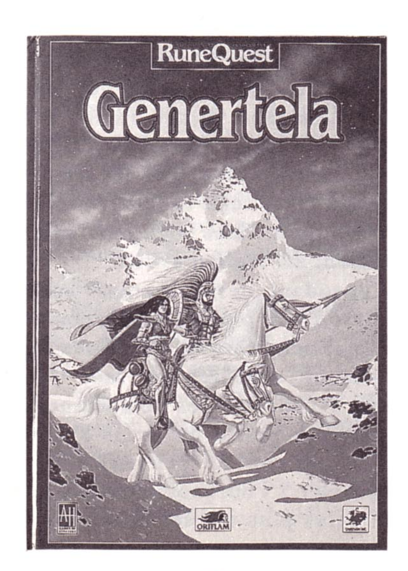
Enfin il est possible de voyager dans le monde de *Glorantha* ! Explorez tout le continent nord de la Kralorela a la mer de Neliomi, en passant par la célèbre *Passe des Dragons*, coeur de Glorantha. Naviguez sur la splendide *Baie des Miroirs* ! Pénétrez dans les ruines de l'antique cite de *Pavis* ou découvrez les dieux pétrifiés au sommet du *Plateau des Statues* !

La version Oriflam de *Genertela* se présente sous la forme d'un grand livre dans lequel sont réunies les trois parties du pack *"Genertela, Crucible of the Hero War"* de Chaosium. Ces trois grandes divisions sont :

Le *livre du joueur*, qui rassemble tout ce qui est necéssaire pour tirer un personnage quel que soit son pays et sa culture d'origine. Mais aussi et surtout la description de trois cultures VUES DE L'INTERIEUR, c'est-à-dire du point de vue du personnage qui y est né. On y repond à des question telles que : "Qui sommes-nous ? Qu'est-ce qui est mal ? ou Qui sont nos ennemis ?". Ce livret est extrèmement riche. Mais ce n'est rien par rapport au..

Livre du maître, qui recèle une histoire complète de Glorantha : les guerres qui l'ont agitée avant même que ne soient nés les premiers hommes, la bataille pour l'heritage d'*Arkat*, les visées ambitieuses du nouvel empire *Lunar* sur la Passe du Dragon ; la splendeur et la decadence de l'empire des *Erudits de l'Ambigu*, qui rivalisa avec les dieux eux-mêmes. Irez-vous fouiller les ruines de la *Cité des Machines* où sont encore enfouis quelques-uns de leurs secrets millénaires ?

Ce livre traite également des langages et des calendriers chez les Orlanthis, les Nains, les Trolls... A noter aussi qu'il répond à un problème essentiel : comment un aventurier est-il accepté dans la société ? Pourquoi est-il aventurier ? (et même : doit-on forcément jouer un aventurier ?). Une question qui devrait être à la base de tout role-playing mais que personne n'avait posé serieusement.



Enfin, le bouquet final : Le *livre de Genertela*, le continent où régnait *Genert*, un dieu aujourd'hui mort. Des plaines temperées de *Seshnela* au glacier de *Valind* battu par les vents, tout le continent nord de Glorantha est passé au crible. Une dizaine de grands chapitres sont consacrés à des sujets aussi divers que la culture, les langues, le gouvernement et l'histoire des pays de chaque région. Mais on peut aussi y apprendre quels sont ses personnages importants, la répartition de sa population humaine et même la puissance militaire de chaque nation.

De plus, une table des événements rares ou fréquents susceptibles de se produire dans le pays est incluse : ainsi on constate que les exécutions publiques de rebelles ne sont pas rares en Sartar et qu'il arrive parfois que des morts-vivants s'échappent du *Marais des Hautes-Terres* pour envahir la Passe du Dragon.

D'un point de vue général, notons que la qualité de la traduction est satisfaisante, mais pourrait être amelio-rée. Toutefois, je n'ai pas vu de "bourdes" comme dans les parutions precédentes. Il faut dire que la compétence des traducteurs est indiscutable.

Les illustrations sont abondantes. De plus une carte politique (frontières, villes) et géographique est fournie pour chaque région. Autre remarque cependant : l'illustration de la page 95 n'est pas une photo sous-marine, elle a seulement été mise à l'envers à la suite d'une erreur de maquette !

Si la décision d'Oriflam de rassembler les trois livres de l'édition Chaosium en un seul à couverture cartonnée permet d'en baisser le prix de revient et d'avoir un ouvrage plus robuste, c'est au détriment de la facilité d'emploi pour le joueur. Par contre, la carte de l'édition francaise (50X60 cm) est une réussite indiscutable (à une erreur d'echelle près : lire 400, 800, 1200 kms). Cette magnifique carte en couleur de l'ensemble du continent donne à rêver !

En conclusion, on ne peut que se réjouir de cette nouvelle étoile dans la constellation *RuneQuest*. Après la parution de *"Dieux de Glorantha"*, de *Tatou* et des *Monts Arc-en-ciel*, Oriflam nous offre un supplément de très bonne qualité. Une véritable mine d'idées originales et cohérentes pour tous ceux qui veulent pratiquer un autre jeu de rôles. □

Rémi Bachelet

SUPPLEMENT
du
JEU DE ROLE



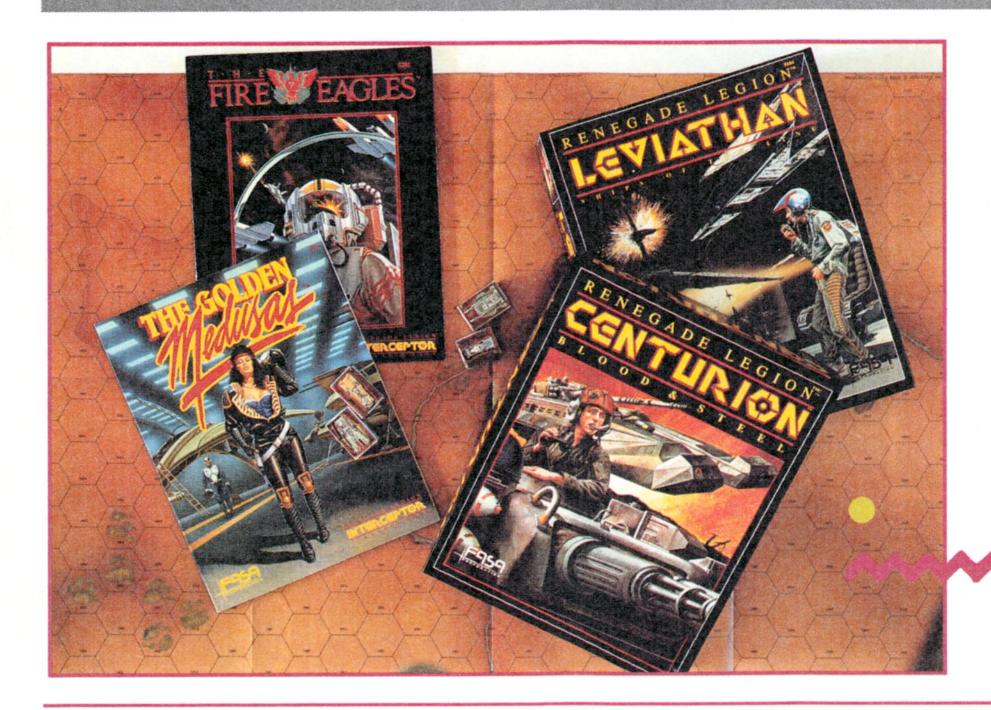
METAL FANTAISY

L'Ouvrage de références indispensable pour tout connaître sur l'Archipel et ses fascinantes planètes.

Par

E. BOUCHAUD
et
N. THERY

SIROZ PRODUCTIONS

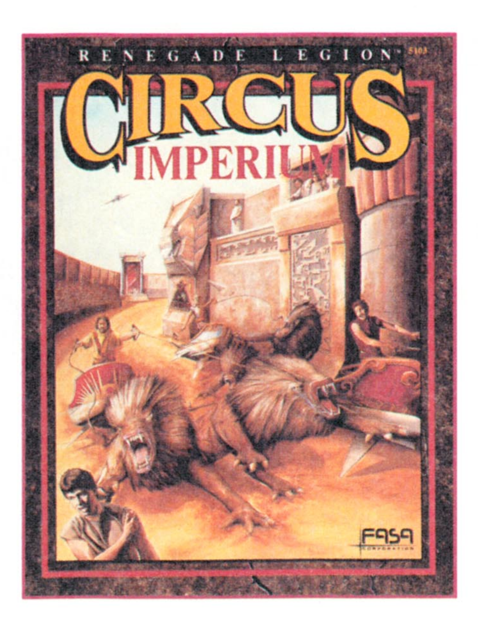


CIRCVS IMPERIVM

"Ave Caesar, morituri te salutant !" (citation célèbre).

Approchez mesdames et messieurs, venez voir du vrai sport ! Laissez tomber votre partie de dés, votre retransmission de rugball ou votre course de lévriers et prenez place dans le grand coliseum ! Tous vos désirs seront comblés ! Vous aurez le plaisir de voir courir des équipages violents et bestiaux, prêts à tout et même au pire pour passer en vainqueur la ligne d'arrivée et gagner le grand prix. Mais si l'odeur des fauves vous dérange ou si la vue du sang vous révulse, vous pouvez toujours simuler chez vous (et sans danger) cette lutte titanesque grâce à CIRCUS IMPERIUM.

Le décor est simple (et fourni dans la boite) : des arènes (une grande et une plus petite, pour ceux qui n'ont pas beaucoup de place chez eux) et de jolis batiments en carton à monter soi-même. Les équipages (sous toutes leurs formes !) sont représentés par des pions en couleur et bien déssinés, ce qui ne gâche rien. Le but du jeu est de faire parcourir trois tours de piste au conducteur du char et d'être toujours vivant après (condition importante et qui prend rapidement toute sa signification !). En effet, la particularité de cette course tient à ses équipages : les chars sont des véhicules antigrav (tenus en suspension par les miracles de la technologie impériale) tirés par des bêtes féroces représentant ce qui se fait de mieux dans le genre prédateur carnivore. Aux côtés du conducteur, un gladiateur protège le char. Tous les coups sont permis, à condition de n'utiliser que le matériel officiel. Le conducteur peut percuter un autre char avec le sien, donner du trident sur les équipages voisins ou même exciter leurs bêtes (aïe, aïe, aïe!); le gladiateur a quant à lui une variété d'armes à sa disposition pour esquinter tout ce qui s'approche de trop près. Bref, un jeu charmant ! Mais en pratique ?



Toutes les actions sont résolues à l'aide d'un dé à 10 faces. Chaque équipier a une caractéristique dite attribut de valeur (notée AV) qui reflète son habileté générale à bord d'un char. Pour réussir une action particulière, il doit faire sur le dé un score inférieur à son AV, modifié bien sûr par la difficulté de l'action. C'est simple et rapide. Certaines actions ne sont permises qu'aux conducteurs (faire attaquer les bêtes, reprendre le contrôle du char), d'autres seulement aux gladiateurs (utilisation d'autres armes que le trident). Il serait cependant dommage de négliger un point important : il s'agit avant tout d'une course de vitesse ; et c'est là qu'interviennent les règles de coups de fouet et de virage.

La piste comporte en effet deux belles courbes (revoyez "Ben Hur", vous comprendrez tout !) dans lesquelles il n'est pas conseillé d'aller trop vite : sur chaque case est notée une vitesse de sûreté qui lorsqu'elle est dépassée entraîne un certain nombre d'événements : ça peut aller du super coup de maître (le chariot se rapproche de la corde, position risquée mais gagnante) au mortel dérapage (3 lignes vers l'exterieur... et trois pas vers la tombe !). Des résultats intermédiaires entretiennent le suspense, d'autant que plus le char va vite et plus il y a d'événements (les probabilités amenant rapidement le conducteur trop fougueux à s'écraser sur le mur extérieur).

Comme si cela ne suffisait pas, il est possible de fouetter les bêtes. Là encore les effets varient : au mieux le char peut avancer d'une ou deux cases supplémentaires, au pire les bêtes deviennent incontrôlables et foncent droit devant elles en croquant et griffant tout ce qui est sur leur passage ! Le conducteur peut donner six coups de fouet maximum dans une même phase de mouvement (mais il peut aussi n'en donner aucun), le tout étant de savoir s'arrêter à temps pour ne pas risquer la frénésie des prédateurs !

Comme les événements "virage" et "coup de fouet" sont gérés aléatoire-



A l'occasion de la parution de la version française de "Circus Imperium", traduit par Hexagonal (bientôt dans vos boutiques) nous vous proposons de découvrir la gamme "Renegade Legion", une série de jeux de plateau simulant l'affrontement sanglant du puissant Empire terrien et des vaillants Renégats (ah oui, ça vous rappelle quelque chose ?) dans un futur très lointain.

RENEGADE LEGION

ment, le suspense reste entier et les retournements de situation sont fréquents ! Il est souhaitable d'être plus de quatre joueurs pour que la partie soit amusante, mais à deux avec trois chars chacun c'est très marrant aussi. Des variantes intéressantes ont été prévues pour pimenter la course : murs sur le parcours, piste en 8, utilisation d'équipages extra-terrestres (?) Tout cela, plus les savoureux traits d'humour (noir) qui émaillent les règles font de CIRCUS IMPERIUM un jeu vivant et animé, idéal pour réchauffer les longues soirées d'hiver (mais si, d'été aussi !). Mais me direz-vous, c'est une idée amusante qui n'a que le mérite d'être originale. Grave erreur ! CIRCUS IMPERIUM appartient à la grande série de jeux et livrets de règles éditée par FASA sous le titre RENEGADE LEGION. Au cas où vous n'auriez jamais entendu parlé de ce label, voici de quoi vous mettre au parfum...

ZE BACKGROUND

Soixante-quatrième siècle ! L'humanité, détruite à 80% par une terrifiante épidémie de peste n'a pu résister à l'offensive combinée des deux races extra-terrestres les plus proches de l'empire terrien et c'est esclaves des *KessRith* ou des *Ssora* que beaucoup finissent leur vie. Ayant perdu tout espoir, les hommes ont développé un culte basé sur leur très lointain passé, quand la civilisation humaine pratiquait elle-même l'esclavage. Mais certains pensent encore à la liberté. Un ancien militaire, *Alexander Trajan*, crée une organisation de spectacles sportifs qui fait rapidement des émules sur tous les mondes "humains". Ces spectacles qui plaisent aussi beaucoup aux extra-terrestres (et dont CIRCUS IMPERIUM nous montre une facette) sont en fait une façade pour l'entraînement de troupes secrètes. En 6565, une insurrection contre les Ssora, suivie d'un coup de bluff contre les KessRith envoient l'une contre l'autre les deux races, les affaiblissant du même coup et semant la confusion dans leurs rangs. Entraînant d'autres races amies dans le mouvement, Trajan et les siens accentuent le processus et bientôt la République Terrienne est souveraine.

Basée sur les principes de la Rome Antique, la nouvelle société est divisée en trois classes : citoyens, plébéiens et esclaves. Mais du côté d'Orion, une communauté autonome s'est reformée : le Commonwealth, basé sur l'ancien système britanique refuse le mode de vie imposé par la Terre. Il est suivi dans son mouvement par une race amie, les *Baufrin*. De son côté, la République s'allie avec les *Naram*, si proches des humains que les deux races sont interfécondes.

Au fil du temps, la situation ne fait qu'empirer. La République, prise en main par diverses factions, passe par des périodes de relâchement, mais revient toujours à une forme de gouvernement dure et répressive. En 6830 (époque à laquelle se passe l'action des jeux) la Terre est menée de main de fer par l'illustre Caesar *Julianus* et par *Aldron Mannius* son chef des armées. Ils sont à la tête de cet empire puissant symbolisé dans toute la galaxie par les trois lettres T.O.G. (Terran Overlord Government) et qui est craint pour ses actes de destruction autant que de trahison. Face à cette force se dresse le Commonwealth, aidé de ceux qui ont librement choisi de combattre à ses côtés, ces guerriers de l'espérance qu'on appelle les renégats. Maintenant que le décor est planté, passons à la phase tactique des opérations.

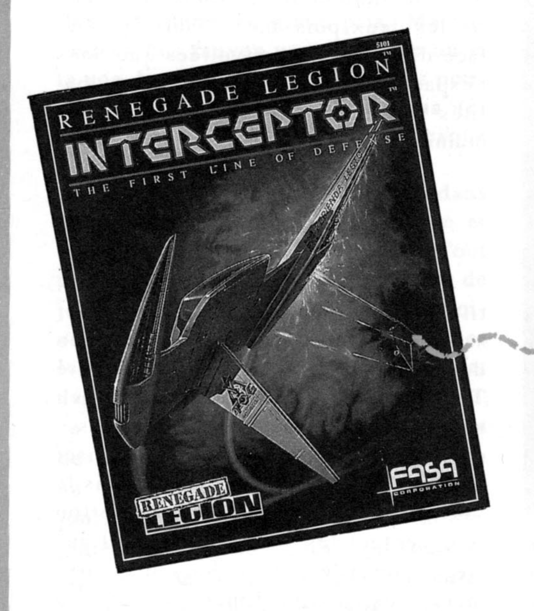
La série RENEGADE LEGION propose de simuler les affrontements entre les deux puissances, tant à la surface des planètes convoitées que dans l'espace. Voici un aperçu des possibilités offertes dans les différents domaines.

INTERCEPTOR

INTERCEPTOR permet de reconstituer les multiples combats de chasseurs spaciaux qui ont (ou ont eu) lieu dans les zones frontière entre l'Empire Terrien et le Commonwealth. Le jeu se compose de plusieurs éléments : des cartes à hexagones pour visualiser les mouvements des vaisseaux dans le vide intersidéral, des pièces de carton représentant les bases spaciales et autres astéroïdes, les chasseurs eux-même vus en trois dimensions grâce à un pliage simple (on obtient une petite boite cartonnée montrant l'appareil sous tous ses angles) et enfin les règles. La partie matérielle bien faite ne laisse rien au hasard (il y a même des marqueurs de victoire, à coller sur son chasseur, comme sur les vrais !) On pourrait toutefois déplorer le fait qu'il n'y ait que deux chasseurs de chaque

type disponibles (évidemment, les mordus s'empresseront d'acheter les figurines correspondant à leur appareil et de les peindre à leurs couleurs).

La partie règles tient quant à elle en plusieurs parties (toutes dans un seul livret, ce qui est appréciable). Au début et à la fin des règles se trouvent les fiches descriptives de six types de chasseurs (et d'un type de corvette) utilisés par chacun des deux camps, dessins à l'appui. Le système de jeu est expliqué point par point, le combat tenant une place assez importante. Viennent ensuite un système de création de vaisseaux (pour construire son propre chasseur), des exemples de scénarios, un historique des deux camps et de leur organisation politique et militaire, un petit traité de technologie du 69° siècle et pour finir la description plus précise d'une région de l'espace revendiquée par les deux factions et sujette à de nombreuses luttes (le support évident pour une campagne de jeu). La somme de données contenues dans ces pages peut très facilement conduire à l'élaboration d'une campagne de jeu de rôle et, parallèlement à l'aspect combat, déboucher sur des perspectives plus complexes (entrainement des pilotes, missions diplomatiques, intrigues politiques, exploration spaciale). Mais avant de batifoler, regardons de plus près ce fameux système de jeu







Ce qui marque tout d'abord, c'est l'allure de la feuille de route des chasseurs. C'est un peu la "feuille de personnage" de votre engin et c'est là que seront marqués les dégâts qu'il a reçus, les armes dont il est équipé, la puissance et l'état de son moteur. Or le système de répartition des dommages est assez unique en son genre : quand l'appareil prend des coups à l'intérieur (ce qui nécessite d'avoir passé le blindage et la protection du bouclier énergétique), les dégâts se propagent dans les installations suivant un organigramme, comme le ferait un court-circuit dans une installation électrique. Quand le chemin passe par un système vital précis (propulsion, ordinateur de bord, armement, générateur), celui-ci est endommagé de façon plus ou moins irréversible. Des dégâts importants iront plus loin à l'intérieur de l'appareillage, causant à la fin l'explosion de la machine.

Avant d'en arriver là, l'appareil aura perdu progressivement de son efficacité de départ, ce qui influe bien sûr sur sa tenue en combat. Le système attaque / protection est également très particulier. Sur chaque côté, le vaisseau a un blindage symbolisé par une grille de cases qui comporte toujours 10 colonnes, le nombre de rangées dépendant de l'épaisseur du blindage. Quand une attaque touche, on détermine d'abord sur quelle partie du blindage (dans quelle colonne) le coup a porté ; c'est fait à l'aide d'un dé à 10 faces. Les cases représentant le blindage extérieur sont rayées pour en signifier la perte. Ce qui est intéressant, c'est que chaque arme a un profil de dégâts différent. Ainsi les lasers font des trous profonds mais localisés (creusant loin dans la colonne) tandis que les missiles font des cratères (peu profonds mais étalés) et que les canons à électrons détruisent carrément des couches de blindage (peu en profondeur et tout en largeur).

Chaque type d'armement a bien sûr ses avantages et ses inconvénients (portée, encombrement, dépense énergétique) dont il faut tenir compte pour en tirer le meilleur parti. L'élaboration de son propre chasseur me semble d'ailleurs un des meilleurs moments du jeu, tant par les connaissances qu'il implique que pour le plaisir qu'il procure (c'est quand même plus chouette de piloter une bécane customisée que des bêtes cafetières qui sortent d'usine). Mais attention, il ne faut pas oublier que l'ambiance est au combat, à la lutte âpre et quotidienne pour conserver parfois un petit bout de planète et toujours un peu de liberté. Tiens, au fait puisqu'on en parle des planètes, ce serait pas mal d'aller voir ce qui s'y passe...

CENTURION

La guerre n'a pas seulement lieu dans l'espace, loin de là. Si l'approche des mondes habitables se fait par cette voie, c'est bel et bien au sol qu'ont lieu les action offensives destinées à faire tomber les gouvernements en place et à prendre le contrôle de la production industrielle. C'est le propos de CENTURION, un autre produit de la gamme RENEGADE LEGION qui met en scène des combats de chars antigrav (lourds véhicules blindés maintenus au-dessus du sol par un système de champs de force). Encore plus proche du wargame classique, CENTURION met à la disposition des joueurs un bon nombre de pions cartonnés représentant bâtiments, champs de mines, équipages au sol et j'en passe, ainsi que les habituelles boites à plier soi-même et représentant les chars. Une innovation à ce niveau : des supports cartonnés sont prévus pour matérialiser les différentes altitudes d'évolution des chars (niveau du sol, cîme des arbres, basse altitude, pour aller plus haut changez de jeu !).

Les règles sont cette fois réparties sur deux livrets. Le premier décrit le système de jeu, qui est semblable à celui d'INTERCEPTOR pour le principal. Mais les limitations imposées par le terrain (et les possibilités offertes) ouvrent de nouvelles perspectives à de nombreux niveaux. Un groupe de combattants à pied peut jouer un rôle important dans certaines situations, ce qui est beaucoup plus rare dans l'espace ! La présence d'une atmosphère amène également à se préoccuper de phénomènes tels que le feu, la fumée, ou la friction dans l'air (plus question de prendre un virage sur l'aile à 0.5 km/s !) ; la pesanteur et les courbes de terrain sont des facteurs à ne pas né-

gliger car ils peuvent se révéler très défavorables si l'on n'y prend pas garde. C'est pourquoi une bonne partie des règles est consacrée aux techniques de combat et de déplacements dans diverses circonstances, ainsi qu'aux effets et utilisations d'un certain nombre d'armes. Suivent bien sûr un exemple de scénario, une méthode pour construire son propre char et un aperçu de la technologie de l'époque.

Il y a une différence entre CENTURION et INTERCEPTOR concernant la répartition des dégâts. Cette fois, plus d'organigramme. Sous la grille des points d'armure se trouve une seconde grille censée représenter l'intérieur du char : à chaque coup qui traverse le blindage, des cases sont cochées dans cette grille, symbolisant la destruction d'une partie du matériel. Quand toute une colonne est ainsi cochée, le char est détruit (le coup a atteint le générateur). Le second livret traite de l'organisation des armées de terre, détaillant même certaines unités particulièrement célèbres, et donne les caractéristiques techniques d'un certain nombre de véhicules blindés et ceci pour les deux camps, bien évidemment.

On s'aperçoit à la lecture des règles que CENTURION et INTERCEPTOR sont entièrement compatibles. L'intervention de chasseurs spaciaux dans les combats de chars est d'ailleurs abordée, ainsi que les conversions à effectuer sur la vitesse. Mais les petits appareils ne sont pas la seule menace qui risque de fondre d'en haut sur les "boites de conserve flottantes". Situés en orbite se trouvent des satellites de combat, prêts à lancer vers le sol leur attaque mortelle. Dur, dur ! Mais il y a pire encore ! Parfois, lorsque la planète a une importante valeur stratégique ou commerciale, de gigantesques vaisseaux de plusieurs kilomètres de long appuient de leur feu l'offensive qui se déroule au sol. N'y a-t-il rien à faire contre ça ? Comment gérer des vaisseaux d'une telle puissance ? Pas de panique ! FASA a tout prévu ! Lisez plutôt !

LEVIATHAN

Leviathan reprend le principe du combat dans l'espace mais trois vitesses au-dessus ! Il s'agit cette fois de manoeuvrer des vaisseaux dont la masse avoisine le million de tonnes (un chasseur lourd en fait à peu près 200) et dont chaque tir représente le feu simultané de dizaines de tourelles. Il est évident que face à ça un petit chasseur ne peut pas grand chose (à moins d'être piloté par Luke Skywalker, et encore !). C'est pourquoi des ajustements aux règles de combat doivent être faites si l'on veut attaquer un de ces Léviathans avec plusieurs escadrilles de petits vaisseaux. Même le blindage n'a plus rien de commun (un point de blindage LEVIATHAN correspond à environ 100 points INTERCEPTOR et les plus gros vaisseaux en ont 200 !).

Les attaques de chasseurs se résolvent par escadrilles entières, chaque groupe d'appareils étant considéré comme une seule unité de combat. Hormis ces différences, LEVIATHAN est présenté sous la même forme qu'INTERCEPTOR. Comme toutes les données nécessaires sont fournies, il est même possible de jouer à l'un sans avoir l'autre. Ce sont bien sûr deux dimensions différentes.



LES SUPPLEMENTS

Pour ajouter de la prodondeur à vos campagnes et mettre un peu de variété dans vos parties, FASA (qui a pensé à tout) a concocté en prime quelques livrets optionnels dont je vous livre la teneur.

Pour INTERCEPTOR : "Fighter Briefing" est un catalogue des chasseurs et corvette en service dans la zone de Shannedam. Accompagné de jolis dessins, il décrit aussi certaines "armes spéciales" recemment utilisées dans les conflits. Existe pour les deux camps (un livret T.O.G., un Renegats).

"The Golden Medusas" décrit en détail une des plus fameuses unités de la 672° escadre de poursuite, les Méduses d'or (par référence à la mythologie et au pouvoir de pétrifier ses adversaires), ainsi que leurs pires ennemis, la 689° escadre d'interception dont dépend la tristement célèbre escadrille Orque (par référence à la baleine tueuse). Petite histoire de chaque unité, portrait détaillé de chaque pilote (apparence, biographie, profil psychologique) et 15 scénarios mettant en scène l'un ou l'autre (ou les deux!) groupes. Un livre plaisant (petit jeu : devinez qui sont les méchants !).

- "The Fire Eagle" donne le même type de renseignements sur une unité de la 3021° escadre d'intercepteurs T.O.G. connue sous le nom d'Aigle de feu. Histoire de l'unité, portrait des pilotes et 15 scénarios . Pour les durs !



Pour CENTURION : "Vehicule Briefing" contient l'historique et la description de 55 véhicules. Des chars antigrav, mais aussi des chars conventionnels, des véhicules de reconnaissance et des véhicules spécialisés pouvant jouer un rôle important dans le déroulement de la bataille. Conséquent.

"2nd A.C.R." (pour 2nd Armored Cavalry Regiment) conte les exploits et l'histoire de cette unité qui fut créée à l'origine dans les années 1800 en Floride (c'est d'ailleurs marqué "5000 ans de service" en gros et en rouge au dos du bouquin !). Bien sûr depuis 1800, l'armement a bien changé! En plus des véhicules utilisés, le livre décrit des unités ou des personnages qui se sont illustrés lors des combats. Douze scénarios cloturent cet ouvrage. Carré.

"Harbingers of Death" retrace l'histoire de la 13379° Légion T.O.G., décrit son organisation, quelques unes de ses principales unités et personnalités, le tout suivi de 11 scénarios qui mettent en scène la fameuse légion. Gros blast !

C'est tout pour l'instant ! Remarquez c'est déjà pas si mal ! Ah oui, j'allais oublier : à part CIRCUS IMPERIUM (traduit subtilement par Thierry Betty), tous les produits RENEGADE LEGION sont en Anglais. C'est sans doute le plus gros reproche qu'on puisse faire à cette gamme de jeux, mais peut-être aussi le seul. En fin ça, c'est à vous de voir..... □

Eric Legendre

Remerciements à Bertrand "Predator" T. pour son enthousiasme et à Bub pour son imitation des fauves et du fouet



essai : excalibur

Excalibur ouvre un nouveau style de production ludique. En effet, ce jeu à été créé par la société anglaise *Wotan Games* et est distribué, édité et traduit en France par *Oriflam*. En fait, une troisième entreprise, *Citadel Verlag*, vient compléter le groupe européen. L'idée est bonne, chacun éditera chez soi les jeux produits par les autres. La démultiplication de la production engendrée est un atout... européen. Comme quoi, 1993 suscite des vocations dans tous les domaines, y compris ludique (la démarche d'Oriflam est d'ailleurs à rapprocher de celle d'*Eurogames* qui édite ses jeux simultanément dans cinq langues).

Mais Excalibur n'est pas tout à fait un jeu de plateau comme les autres puisqu'il fait partie, selon les auteurs, d'une trilogie consacrée au roi Arthur.

PRESENTATION

La boîte est bien fournie, la carte agréable à regarder, le livret de règle bien présenté. Quelques citations de Mallory introduisent les règles qui sont illustrées par Aubrey Beardsley (1872 - 1898). Le style "ancien" est conservé et souligné dans la présentation générale du jeu. Le livret de règles est divisé en trois parties : les règles de base, les règles optionnelles et avancées et les appendices.

Le principe du jeu est simple : la carte représente une grande vallée avec ses villages, les chemins qui y mènent, les rivières, les forêts, les champs... Les joueurs incarnent chacun un chevalier dont le but est de se tailler un domaine féodal dans ces terres qui ne sont encore sous la tutelle de personne. Chacun va donc de village en village pour en prendre le contrôle.

LES PRINCIPES DU JEU

Le jeu se déroule en phases, chacune représentant une saison. Les trois premières phase sont des phases de mouvement (printemps à automne). L'hiver est une période de regroupement mais aussi une phase économique. En effet, les bénéfices de chaque année sont engrangés après les récoltes, faites en automne, et l'hiver permet au seigneur de recruter des troupes ou de préparer des aménagements qui valorisent son territoire.

La vocation d'Excalibur est donc multiple. Au départ, la phase économique est importante, puis la gestion des territoires prend le pas sur le contrôle économique et amène aux affrontements qui nécessitent la préparation de tactiques spécifiques.

LA PHASE ECONOMIQUE

Le développement économique passe par le contrôle des villages. Une des astuces du jeu consiste à avoir donné aux forces militaires un rôle important dans le calcul des revenus. Celles-ci sont de deux types : chevaliers ou mercenaires. Si au printemps un village est surveillé par un chevalier (qui y est donc bloqué), il rapportera plus à son seigneur au moment des moissons (surveillance des semages). A l'automne, lors des moissons, un village produira plus si un mercenaire est présent et encore plus s'il s'agit d'un chevalier (prélèvement des taxes seigneuriales). La phase économique passe donc par une bonne gestion des troupes aux phases critiques.

LA GESTION

Mais les éléments de gestion ne se limitent pas aux troupes. Le seigneur doit tout d'abord entretenir tous ses soldats avec ses récoltes (sous peine de désertion). Puis il a la possibilité d'acheter des ruches, des droits de pêche, ou des gardes-forestiers pour améliorer la rentabilité future de son fief. Enfin, s'il le souhaite, il peut recruter de nouveaux chevaliers ou mercenaires, ce qui l'oblige à prévoir un accroissement de revenus pour la solde de l'année suivante.

Les mouvements de troupe sont aussi à gérer avec soin : les chemins entre les villages sont jalonnés de bornes. Lors de chaque saison, les troupes peuvent se déplacer de six bornes, en trois sous-phases de deux bornes chacune. Les mouvements sont simultanés

et peuvent même, avec les règles optionnelles, être rédigés en secret au début de chaque phase. Chaque hiver, le seigneur peut repositionner ses troupes à son gré à l'intérieur de son fief, afin de préparer les campagnes de l'année suivante.

LES AFFRONTEMENTS

Les troupes, constituées de mercenaires ou chevaliers, acquièrent de l'expérience. Cette expérience augmente chaque année leur valeur de combat. Chaque unité est soit en bonne santé soit blessée. Deux blessures provoquent l'élimination et l'hiver permet de soigner les blessures. Le combat se déroule en rounds. S'il est simple à résoudre, il peut parfois occasionner beaucoup de jets de dés. Une règle optionnelle particulièrement intéressante permet de reconnaitre, sur la carte des passages difficile (ponts, ravins,...) qui peuvent être défendus par deux unités. Ces endroits valorisent les chevaliers qui peuvent ainsi défendre la passage contre une armée de mercenaires.

LES REGLES OPTIONNELLES ET AVANCEES

Elles permettent de rajouter au canevas des règles de base des éléments qui augmentent la qualité du jeu. On y trouve les effets du temps sur les récoltes, la construction de châteaux-forts, des règles de pillage, l'utilisation des monastères, la construction d'églises chrétiennes ou l'élévation de Cromlech celtes, l'intervention du destin, la visite du roi Arthur et l'honneur.

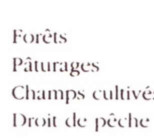
Excalibur est un jeu très agréable, qui est basé sur une bonne gestion des divers éléments du jeu. Les règles, peu complexes, s'acquièrent rapidement. Le seul petit défaut est un défaut technique. En effet, il est parfois malaisé de se souvenir des villages que l'on contrôle car les cartes prévues à cet effet ne font pas apparaitre clairement sur le plateau de jeu qui possède quoi. Cet élément mineur mis à part, Excalibur est dans la lignée des bons jeux de plateau où la réflexion du joueur est importante et où le hasard n'a que peu de place. Il reste à souhaiter que les jeux suivants de la trilogie gardent ce standart de qualité. ☐

Didier Monin

CARTE DOMAINE

Le domaine était au printemps :
non surveillé
surveillé

Les revenus sont collectés par :
un chevalier
un mercenaire
personne

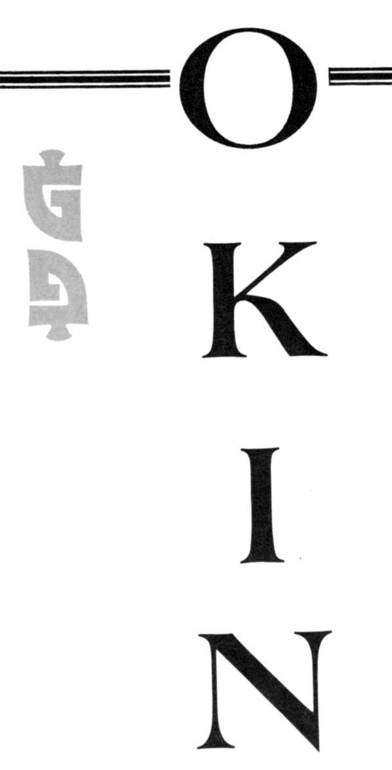

Forêts
Pâturages
Champs cultivés
Droit de pêche

FOXWOOD


Nom du domaine

Coordonnées du domaine sur le plateau de jeu







OKINAWA



Guerre de tranchée dans le pacifique

Rien ne se perd et ne rien ne se crée. Le défunt IT (les wargameurs archéologues me suivront) a laissé place à *EuroGames* qui a eu la bonne idée de reprendre, et surtout d'améliorer, les meilleurs jeux d'*International Team* aujourd'hui disparu. Parmi ces derniers, OKINAWA, revu et corrigé par messieurs Jacus et Vitale, deux grands noms du wargame français. Le rideau s'ouvre, nous sommes dans le Pacifique en 45 et les Yankees s'apprêtent à bouter les Japs hors d'Okinawa... Musique !

LE MATERIEL

On constate avec satisfaction que EuroGames a eu l'excellente idée de réduire le format des encombrantes (pour ne pas dire intransportables) boîtes d'IT. A l'intérieur de la susdite, on trouve 166 pions hexagonaux, une carte qui ravira les amateurs de puzzle (et oui, elle est en morceaux et il faut la monter) un livret de règles (fort courtes, que l'on se rassure ! à peine six petites pages), des aides de jeu dont on regrette qu'elles ne soient pas en couleurs (une ambiguïté subsiste en effet pour les hexagones de montagnes ou de plaine : qui est quoi telle est la question), des feuillets de placement pour les forces japonaises et, merci EuroGames, une boîte de rangement.

L'HISTOIRE

En quelques mots : les américains doivent débarquer et exterminer tous les japonais se trouvant sur l'île. Ces derniers, qui se terrent, doivent donc tenir quinze tours en utilisant toutes les ruses de guerre des samouraïs antiques. Au départ, la disposition des forces japonaises est totalement inconnue du joueur US qui est donc susceptible de tomber dans moult embuscades perfidement tenues par de vindicatifs nippons.



Les règles sont simples et relativement classiques. Tirs (de l'artillerie, des navires et des fortins) servant à réduire la capacité de résistance de l'adversaire lors de la phase de combat, mouvements (les ZOC étant rigides on s'arrête au contact de l'adversaire), combat (au lieu de l'habituel rapport de force "arrondi en faveur du défenseur" on a un différentiel de force et l'attaquant a tout intérêt a être plus nombreux s'il ne veut pas se faire totalement ratiboiser par un "AE"), deuxième mouvement des unités blindées.

Le plus grand atout de l'américain étant sa flotte dont la puissance de feu est considérable, des règles sont prévues pour permettre au japonais de contrebalancer cet avantage. Celui-ci dispose en effet de 70 pions "Kamikazes" qui, à raison de 10 par tour au maximum, peuvent chacun neutraliser un pion navire US (il y en a 13) pour un tour (le japonais respire). De plus, le cuirassé Yamato, le plus puissant navire du monde, entre en jeu entre le tour 3 et 6 (au choix du japonais) et peut, avec un peu de chance, couler quelques navires US, réduisant d'autant la puissance de tir yankee.

Ajoutons que les règles et le système de jeu sont assez simples pour permettre aux néophytes de se mettre dans le bain rapidement. Par contre, compte tenu du placement secret japonais, ce jeu ne peut se pratiquer en solo.

QUE FAIRE FACE A L'ADVERSITE ?

Le japonais

Okinawa est trop grand pour être défendu efficacement. Vous devez donc choisir une zone où vous concentrerez le gros de vos troupes, le reste de l'île étant tenu par un écran de faibles mais véloces 10-3-3 qui obligeront l'américain à disperser ses ef-

forts et à fouiller toute l'île pour être sûr qu'il n'y a pas de japonais dans son dos. Les zones 4 et 5 fournissent un bon périmètre défensif. Il n'y a là que deux étroites plages facilement défendables où un débarquement US serait aisément repoussé. Par contre les montagnes (excellent terrain défensif) abondent et vous y serez à l'abri des redoutables blindés US. De plus il y a là un aérodrome qui vous sera utile pour le guidage de vos Kamikazes. Vous pouvez aussi couvrir la plage de la zone 2, pour éviter un débarquement dans votre dos et défendre à partir de la zone 7 (la partie la plus étroite de l'île) pour ensuite reculer progressivement vers les zones 4 et 5. Mais dans ce cas, attention à l'étirement excessif de vos maigres forces !

Dans tous les cas, vous n'êtes pas à plaindre car votre infanterie est meilleure que celle des américains (je parle de vos 7-7-7), vous recevez des bonus conséquents lors des embuscades et grâce à votre placement caché vous tenez l'américain en haleine. Economisez vos Kamikazes durant les premiers tours ; ils vous seront utiles lorsque le gros des forces US attaquera votre périmètre défensif. Vous pourrez alors neutraliser une bonne part de la puissance de feu américaine ce qui retardera d'autant sa progression. Enfin, ne comptez pas trop sur le Yamato et estimez-vous heureux s'il coule plus de deux navires US. Gloire au Japon éternel !

L'américain

Votre mission n'est pas facile. Le temps joue contre vous, les japonais sont cachés, ils ont des unités plus puissantes et plus rapides que les vôtres, vos meilleures unités (les blindés) sont inefficaces en montagne où ces fourbes nippons vont sans doute se réfugier. Heureusement, vous êtes plus nombreux et votre artillerie est plus puissante. Votre tactique est simple : sacrifiez les petites unités qui serviront de scouts puis écrasez les nids de résistance japonais sous les bombes. N'oubliez pas de "nettoyer" toute l'île car les conditions de victoire sont sévères. Evitez les zones 4 et 9 pour votre débarquement initial et choisissez un site plus central.

Si vous jouez souvent contre le même adversaire il vous faudra diversifier vos points de débarquements si vous ne voulez pas subir de trop lourdes pertes. Lorsque vous aurez repéré le gros des forces adverses, essayez de les encercler par un débarquement sur ses arrière. Mais ne vous leurrez pas, les japonais sont coriaces. Déplacez vos navires de façon à ce que les Kamikazes ne sachent plus où donner de la tête et essayez de vous emparer rapidement des deux aérodromes nippons (cela ne sera pas chose aisée). Good luck boys...

LE JUGEMENT DERNIER

Okinawa est un jeu simple et rapide à jouer. Le nombre de pions n'étant pas très important, il n'y a guère de problèmes de gestion (on regrette cependant l'absence de marqueurs pour indiquer les effets des tirs d'artillerie). Le placement secret japonais introduit un élément de suspense très intéressant et le joueur US doit lutter contre un vif sentiment d'angoisse tant qu'il n'a pas repéré toutes les unités japonaises. Au total donc, un bon petit jeu agréable dont on apprécie fortement la résurrection. □

Omar Jeddaoui

GUEST STAR : XAVIER JACUS

Xavier Jacus, une des figures de proue du wargame hexagonal et rédacteur en che du "Journal du Stratège" a participé à la refonte des règles d'Okinawa.

GRAAL : Quelles sont les principales différences entre l'ancien et le nouveau Okinawa ?

X. Jacus : La différence essentielle se situe au niveau historique. Okinawa ancienne version était un jeu très agréable à pratiquer mais rempli d'aberrations historiques. On finissait par se sentir coupable d'y jouer ! Certaines règles étaient complètement à revoir : en tirant sur une case, on apprenait ce qui s'y cachait, ce qui permettait à l'américain de débusquer les troupes japonaises par son artillerie. L'efficacité des kamikazes était telle qu'à la fin de la partie ils avaient mis hors de combat la majorité des bâtiments US, alors que dans la réalité ils avaient surtout un effet sur le moral. Un bataillon qui traversait un champ de mines était détruit à 100% et la case restait impassable, même par pont: il fallait utiliser l'artillerie pour la dégager. J'ai gagné nombre de parties comme cela ; l'artillerie américaine détruite, mes japonais étaient retranchés derrière des champs de mines infranchissables ! Nous avons essayé de remédier à cela du mieux possible en tenant compte des impératifs techniques auxquels nous étions astreints : il nous fallait garder la même carte et les mêmes pions. Ainsi les fameux champs de mines deviennent des points d'appui à la valeur défensive non négligeable, ce qui est conforme à la technique de retranchement des japonais.



G : Le Yamato apparait en cours de partie...

X. J. : Oui, les japonais ont eu l'idée assez folle de l'envoyer secourir les troupes à Okinawa. Il a été intercepté par l'aviation américaine qui l'a coulé. Mais n'oublions pas que le Yamato était le plus gros cuirassé au monde et que nous sommes vers la fin de la guerre : le moral des américains, exténués par une résistance acharnée et harassés par les attaques des kamikazes, était très bas. Si le Yamato, à la faveur d'un grain par exemple, était arrivé sur place, les yankees auraient peut-être craqué. En tout cas, l'intervention du Yamato dans le jeu est un élément enrichissant, mais nullement susceptible de bouleverser le cours d'une partie. Le japonais programme à l'avance le tour d'arrivée du cuirassé ; si le même tour l'américain envoie une partie de ses bâtiments l'intercepter... Il s'agit d'un choix tactique : cela vaut-il la peine de se priver du soutien d'artillerie que représentent les navires pour éviter d'avoir le Yamato sur le dos plus tard ?

G : As-tu vu ce que donnaient les autres jeux EuroGames : Yom Kippour, Zargos, Little Big Horn, etc ?

X. J. : Oui, même si je n'ai travaillé que sur Okinawa, j'ai suivi le développement des autres jeux, comme tous les "rewriters". C'était très agréable et enrichissant: la refonte des jeux IT est vraiment un travail d'équipe. Mais je crois que GRAAL en parle plus en détail dans son prochain numéro ?

G : On ne peut rien te cacher.



scenario

AIR FORCE

LE V... DU BOMBARDEMENT



Ce scénario n'est pas historique mais assez représentatif des durs combats de la bataille d'Angleterre. Des chasseurs britanniques alertés depuis un certain temps attaquent une vague de bombardiers allemands qui tentent de détruire leur terrain.

LA CARTE

II IV VI ———→ N
I III V

On installe deux pistes de cinq marqueurs chacune, disposées en croix, de C4/VI à M6/V et de C6/VI à M4/V ; une tour de contrôle de 100 pieds de haut, en M5 ; deux marqueurs "objectifs" aux alentours des hangars (baraquements) ou entre les deux pistes. On peut déplacer les éléments des cartes I/II/III/IV.

LES AVIONS

Les Britanniques

Six Hurricane I et trois Spitfire I. Ils se disposent en 3 "V" de trois avions adjacents, sur les éléments de carte IV et/ou V. Les "V" sont distants au maximum de quatre hexagones. Les avions sont tous en direction 4, assiette "level", vitesse verte ou jaune. L'altitude est laissée au choix ; les Britanniques connaissent l'altitude de référence des bombardiers allemands, mais chaque "V" a ses zincs à la même altitude. Les caractéristiques des pilotes (si vous n'en possédez pas) sont tirées sur la 1° colonne, il peut y avoir des as.

Les Allemands

Douze Heinkel 111H ou 12 Ju 88A (ou encore 12 Do 17Z Sturmovik), tous chargés. Ils se disposent en quatre "V" de trois avions adjacents, sur les éléments de carte I et/ou II, en bordure sud si possible. Les formations sont distantes au maximum d'un hexagone, néanmoins elles peuvent s'imbriquer à différentes altitudes (cf plus loin). Les bombardiers sont en vitesse jaune, assiette "level", direction 1. Une altitude de référence de 3000 à 4000 pieds est fixée avec une marge de plus ou moins 600 pieds. Les avions d'un même "V" évoluent à la même altitude. Les formations ne peuvent pas se superposer mais peuvent s'imbriquer les unes dans les autres. Les bombardiers se déplacent selon la procédure de "masse" (cf règles p. 18) mais on peut bouger plusieurs appareils isolément si la nécessité l'ordonne.

L'escorte est composée de : six Bf 109 E-3 et deux Bf 110 C (pour les 109, supprimez la 3C centrale de l'armement, elle est fausse). Les chasseurs se placent par groupes de deux avions adjacents sur les cartes I/II. Les groupes doivent être disposés au maximum à trois hexagones du bombardier le plus proche ; deux au moins doivent être placés à la droite et à la gauche de la formation de bombardiers. Les chasseurs volent en vitesse verte ou jaune, assiette "level", direction 1. Ils adoptent l'altitude de référence des bombardiers mais ne peuvent voler plus bas que ceux-ci. Ils bénéficient néanmoins d'une marge de +1500 pieds par rapport à l'altitude de référence. Les chasseurs peuvent bien sûr survoler les bombardiers et manoeuvrer en-dessous d'eux pendant toute la durée de la partie sauf durant le tour de larguage des bombes. Les caractéristiques des pilotes sont tirées sur la 1° colonne, il peut y avoir des as parmi les chasseurs.

CONDITIONS DE VICTOIRE

- Luftwaffe : 5pt par bombe au but, - 10pt par chasseur perdu.
- RAF : 20pt par bombardier abattu, 10pt par bombardier contraint de larguer ses bombes avant l'objectif, - 10pt par chasseur perdu.
- La partie s'achève quand le dernier bombardier quitte la carte V/VI par le nord.

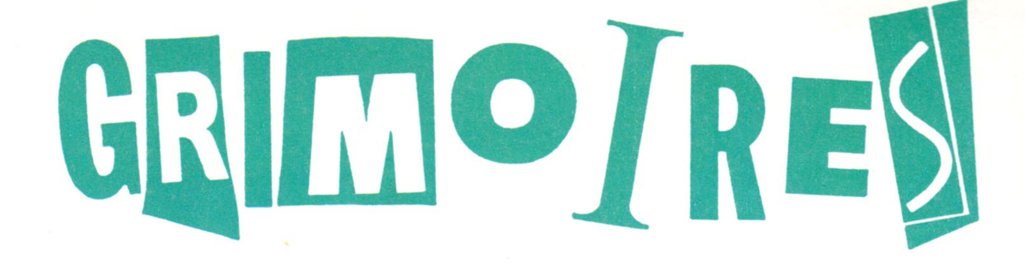
OPTIONS ET COMMENTAIRE

- Un ou deux nuages sur les cartes, au choix.
- D'autres chasseurs allemands ou britanniques entrent en formation sur des cartes au choix des joueurs.
- On peut remplacer l'aérodrome par des pions "objectifs" qui représentent la ville de Londres, etc.

Vous vous en êtes aperçu, ce scénario est quelque peu démesuré et trois joueurs de chaque côté s'avèreront nécessaires pour éviter de rallonger excessivement la partie. Cette simulation de bombardement a l'avantage de pouvoir être adaptée sans difficulté à d'autres théâtres d'opérations (France 1940, Russie 1941, Birmanie 41/42...) car cette scène fut très répandue. De surcroît, *"le V... du bombardement"* convient fort bien à des tournois car pour bien réussir les joueurs doivent utiliser des tactiques très élaborées et coordonner au mieux les évolutions de leurs avions.

Christophe Massuyeau


LE BOXON
BAR
Rêve de plomb
LE BOXON
BAR
Vérifier son degré de sécurité
Peinture des figurines, décors, photos : GEM SCORPIO
Dossier : N° : 7723
Le blues du marines : "foutue banlieue de merde" maugréa le sergent Skarr Fluyt des "Graveful Dead" en scannant aux rayons X le bled oublié des troupes impériales qui était le nouveau lieu de repos du squad. "Bordel, y'a pas un rat mort ici ! Visez-moi ça : un dimanche 19 heures et le seul troquet de la planète est fermé ! Amusez-vous bien qu'il a dit le lieutenant, détendez-vous !" Alors qu'il s'apprêtait à "rouvrir" le bar d'un coup de botte rageur, Fluyt distingua un éclair de lumière jaune et rouge. "Mais ce sont ces pédés du "War Club" ! Hé les gars, on va peut-être s'amuser un peu ce soir..."
Figurines de Citadel



Grimoires c'est tous les mois un petit tour des nouveautés SF, fantastique et polar.

Aah la rentrée... Alors que vous revenez couverts de coups de soleil et du sable plein vos boîtes de jeu, vous vous demendez ce que vous allez pouvoir lire pour échapper à la grisaille ambiante.

Hé bien, Philip K. Dick pour commencer : Denoël a entrepris d'éditer huit volumes de nouvelles inédites ou introuvables de cet auteur. Le quatrième volume, **Souvenir**, et le cinquième, **Un auteur éminent**, contiennent une quinzaine de textes de 1954, plus des articles inédits de Dick sur les drogues, la schizophrénie et le nazisme. Ces nouvelles sont encore d'une facture très classique, mais la touche de folie de Dick est déjà là. L'année suivante, en 1955, paraissait son premier roman, **Loterie solaire**. 10/18 publie également un très bon recueil de nouvelles de lui, **Les défenseurs**, avec une formidable préface inédite de Dick de trente-cinq pages.

Un recueil de nouvelles drôles et féroces maintenant : **Contes inoxydables** (Denoël). Les mythes et les légendes d'une civilisation de robots, magistralement racontés par Stanislas Lem.

Je ne sais pas si vous connaissez Marion Zimmer Bradley autrement que comme auteur du best-seller arthurien **Mists of Avalon** (en français **Les dames du lac** et **Les brumes d'Avalon**), mais elle est considérée depuis des années aux USA comme l'égale des plus grands écrivains de SF, grâce à sa série de romans sur le monde de Darkover (Ténébreuse en français). Curieusement, ces romans sont restés en majorité inédits. Presses-Pocket a décidé de les publier et cinq romans sont déjà parus. **Soleil sanglant** est une bonne introduction à ce monde fascinant.

Passons à Michael Moorcock, toujours chez Presses-Pocket, **Le secret des Runes**, le quatrième et dernier volet de la légende d'Hawkmoon et surtout **Le comte Airain**, première partie de la nouvelle légende de Hawkmoon, restée inexplicablement inédite en français. Laissez-vous entraîner dans l'univers baroque et sombre de la Terre du troisième millénaire.

Tout en restant chez les auteurs anglais, signalons les rééditions de **L'instant de l'éclipse** (Denoël), quatorze nouvelles décapantes de Brian Aldiss que je vous conseille et de **La forêt de cristal** de J. G. Ballard (J'ai Lu), un des plus beaux romans de SF de tous les temps, où la terre se pétrifie peu à peu, en un cataclysme superbe... Si vous n'avez jamais lu ce livre, vous passez à côté de quelque chose de grand.

J'ai Lu réédite également trois excellents Jack Vance, épuisés depuis longtemps, **Marune : Alastor 933**, **Trullion : Alastor 2262** et **Wyst: Alastor 1716**. Ce sont trois romans indépendants, mais situés dans la même constellation : l'amas d'Alastor. Marune conte la quête d'Efraim, le prince dont on a volé la mémoire, Trullion, les aventures de Glinnes Hulden sur ce monde marécageux et Wyst, les méfaits de cette planète où triomphe une médiocre utopie. Mais bien sûr, comme d'habitude chez Vance, il y a bien plus dans ces livres : la finesse des dialogues entre les personnages, les subtilités de la hussade, ce sport si populaire dans l'amas, les neuf modalités de clarté sur Marune qui y déterminent l'attitude à adopter, etc, etc. Une lecture jubilatoire.

Un recueil de nouvelles absurdes et féroces maintenant : **Entre deux mondes incertains** (Denoël) où Jacques Sternberg nous bombarde de vingt-quatre textes épouvantablement logiques. Rires grinçants assurés.

Au-delà du crépuscule (J'ai Lu) est un gros livre qui raconte les mémoires de Maureen Johnson, une dame de cent cinquante-deux ans à la cuisse légère perdue dans un univers parallèle. C'est inclassable, drôle et émouvant et c'est de Robert Heinlein.

Quant aux amateurs de Robert Sheckley, ils sont comblés avec un roman, **Le mariage alchimique d'Alistair Crompton** (Presses-Pocket) et la réédition d'un recueil de nouvelles : **Pèlerinage à la Terre** (Denoël). De la SF humoristique comme on n'en fait plus beaucoup aujourd'hui et c'est bien dommage...

Du côté de l'hexagone j'ai surtout retenu **Sylvana** (Fleuve Noir), un très joli roman fantastique de Michel Pagel sur le thème du vampirisme. Ici, la victime est consentante et la vampire est belle. Un roman pervers et mélancolique, dont on garde un souvenir amer.

G. J. Arnaud continue son immense saga de la Compagnie des glaces. Le quarante-septième volume, **Soleil blême** (Fleuve Noir), vient de sortir. L'océan pacifique est maintenant libre de glaces et Lien Rag se dirige vers la mythique Amérique. Où s'arrêtera-t-il ?

Les enfants du silence (Fleuve Noir) de Claude Ecken se passe sur une terre où le moindre son se transforme en vibration et en chaleur, causant de nombreuses catastrophes. Les savants tentent d'enrayer le phénomène mais pourtant beaucoup de gens sont satisfaits de ce monde silencieux. Pourquoi ? Un livre agréable au thème original.

Passons au fantastique. NEO publie le huitième (et dernier) Clark Ashton Smith, **Morthylla**. D'excellentes nouvelles horrifiantes et poétiques par un maître à l'imagination flamboyante.

Le livre des damnés de Charles Fort (NEO) est un monument. Fort passa sa vie à recenser et à vérifier des "faits maudits", dont il tira ce livre en 1919. Il fut probablement l'inspirateur de Lovecraft. Ce livre est une bible pour un maître de jeu de l'Appel de Cthulhu. Il suffit de l'ouvrir n'importe où et un synopsis de scénario apparait. Hallucinant.

Dans **Tarzan l'invincible**, le quatorzième volume de l'intégrale de Tarzan (chez NEO), la jungle est envahie par une foule d'aventuriers qui veulent mettre la main sur l'or d'Opar. Tarzan va donc devoir intervenir, mais cela ne sera pas si simple... Ce grand roman d'aventure de 1931 était inédit à ce jour en France.

Pour les fans de Tolkien, Christian Bourgois vient de rééditer le **Silmarillion** en grand format avec la grande carte de Beleriand et des terres du nord absente dans la version poche.

Restons dans les contes avec **Les aventures merveilleuses sous terre et ailleurs de Er-Toshtuk le géant des steppes** (coll. Caucase / Gallimard). Ce sont des contes kirghizes fabuleux, pleins de merveilleux, d'êtres fantastiques, d'exploits impossibles, etc. Citons aussi **Le livre des héros** (même collection) qui relate les légendes des héros des temps anciens, les Nartes. Je me suis régalé avec ces deux livres.

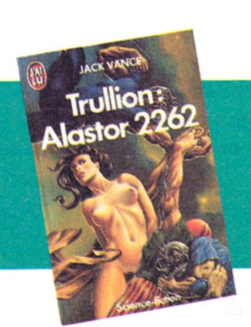
Pour les amateurs de littérature arthurienne médiévale (dont je suis), un grand livre vient enfin d'être publié en français : **Parzival** de Wolfram von Eschenbach. Ce classique allemand est bien meilleur (à mon avis) que le **Perceval** de Chrétien de Troyes dont il s'inspire en partie. On regrettera simplement que certains chapitres aient été omis dans cette édition, dont la traduction est excellente.

En policier je n'ai pas lu grand chose ce mois-ci : **Le jade du mandarin** (Folio), la réédition de trois grandes nouvelles de Raymond Chandler tirées de la revue Black Mask. **Les rats de Montsouris** et **M'as-tu vu en cadavre**, deux très bons Nestor Burma de Léo Malet (aux Presses de la Cité) et **Les archives de Sherlock Holmes**, le vingtième tome de l'intégrale de Conan Doyle, chez NEO. Une bien belle édition et des textes qui n'ont pas pris une ride.

Enfin, je tiens à citer le très beau livre que sortent en octobre les éditions NEO sur la série télévisée **Le Prisonnier**. Un ouvrage ambitieux et entièrement français. Pour enfin tout savoir sur le numéro six et le village...

Un dernier conseil, lisez **Mon chien stupide** et **La route de Los Angeles**, deux formidables John Fante. L'amérique des années trente vue du côté des paumés et des ivrognes. Formidable ! □

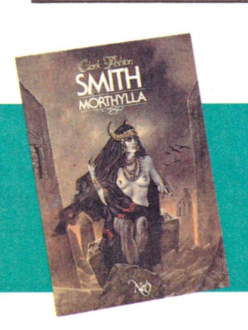
Frédéric Blayo



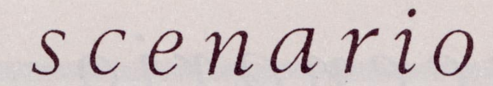




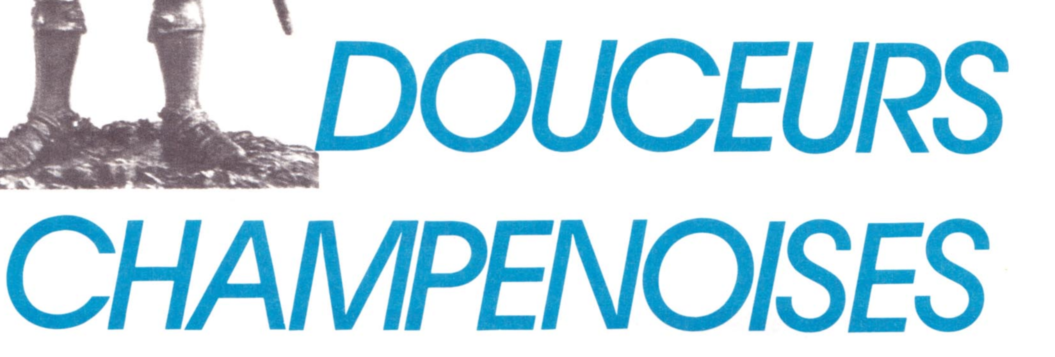








Cry havoc-siege



DOUCEURS CHAMPENOISES



Champagne, 1358. Les Anglais tuent, pillent, rançonnent. Le roi, qui ne veut pas livrer bataille à l'envahisseur ("mieux vaut terre pillée que terre perdue"), ordonne aux paysans de se réfugier dans les villes. Mais dans certains villages, ceux-ci décident de rester. A Clapigny, mené par le grand Gilles, les paysans de plusieurs hameaux se sont rassemblés pour exterminer un groupe de pillards d'outre-manche.

LA CARTE : LE VILLAGE

- Les Anglais entrent par le côté 4 au tour 1 et doivent dépenser le maximum de leurs points de mouvement pour aller dans la grand'rue. Ils bougent deux fois, sans combat, sauf si au deuxième mouvement ils découvrent des paysans dissimulés dans des portes.
- Les paysans se placent en premier, cachés dans les maisons. Ils en sortent et attaquent quand les Anglais ont fini de bouger.

LES FUTURS CADAVRES

Les pillards grand-bretons

- Chevaliers à cheval : Wulfric, John, Clugney, Clarence
- Sergent : Armin
- Hallebardiers : Watkin, Geoffrey, Evans

Les valeureux paysans

- Paysans : Gilles, Gobin, Farmer, Harry, Murris, Smiths, Wulf, Gam, Jasper, Ivor, Mathew, Dario, Roger, Will'm
- Archer : Chrétien

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les affreux d'au-delà du "channel" (n° 19 ?)

- Pour chaque paysan tué : 1pt
- Pour la mort de Gilles : 3pt

Les vaillants autochtones de nos campagnes verdoyantes

- Pour chaque chevalier tué : 5pt
- Pour chaque cheval capturé : 3pt
- Pour chaque anglais tué : 1pt (pas cumulatif avec les points du chevalier)

REGLES SPECIALES

- Les Anglais ne peuvent fuir que par le bord 4. Toute sortie par un autre côté vaudra trois points de victoite supplémentaires par personnage au français.
- Les paysans eux peuvent se carapater dans n'importe quelle direction.
- Le jeu s'arrête quand la situation s'est sainement clarifiée : c'est-à-dire qu'il ne reste plus que les représentants d'un seul camp sur la carte.

Nicolas Loubier

Stormbringer

ROYAUME DE CENDRES





Ceci est un scénario pour quatre à sept joueurs expérimentés, possédant des compétences tournant autour de 60 à 70%. Ce n'est pas une aventure au sens propre du terme, mais plutôt une quête mystique afin de trouver le devenir et la finalité de toute chose. Sous le prétexte d'un test imposé par quelque sphère divine, les aventuriers se retouvent dans un palais mythique et y affrontent de nombreux dangers et d'innombrables pièges afin de ressortir et surtout de connaitre ce que le destin réserve aux choses, aux hommes et aux dieux.

Une fois encore, les aventuriers sont sur les routes de l'aventure et du danger, prêts à affronter les pires monstres du chaos (ou de la loi !) et à découvrir les secrets et les lieux les plus fabuleux des Jeunes Royaumes. Mais pour l'instant, ils doivent pallier à des besoins naturels comme manger, boire et trouver un gîte pour la nuit. Par chance, ils tombent sur un agréable relais, où ils peuvent faire panser leurs chevaux et se reposer des fatigues du voyage.

L'établissement est tout ce qu'un voyageur épuisé puisse espérer. L'ambiance est chaude, la nourriture succulente et le vin excellent. L'accueil est chaleureux, les clients se détendent et tous oublient les mauvais côtés de la vie de héros pour ne penser qu'à se distraire. Cependant, près du feu, un homme sans âge, vêtu de vêtement sombres, raconte avec verve des histoires merveilleuses et alléchantes sur d'invincibles ennemis, des richesses sans commune mesure, des héros de légendes et des batailles épiques. Ce barde a dû parcourir de nombreux pays, écouter de nombreux conteurs et lire une montagne de livres pour arriver à faire naître le sentiment que tout ce qu'il raconte est vrai. Comme s'il avait vécu toutes ces aventures. Peu à peu, les aventuriers sont, eux aussi, irrésistiblement attirés par les histoires de cet homme, jusqu'au moment où toute la salle se retrouve suspendue aux lèvres du conteur...

"Il y avait autrefois un terrible géant. Ses cheveux n'étaient qu'un brasier ardent et d'un seul coup d'épée, il pouvait terrasser n'importe quel ennemi, fût-il le plus ancien des dragons d'Imrryr. Son nom était Fournaize et il était le fils de Kakatal, le Grand Dévoreur. Et si grande était sa vanité qu'il criait à qui voulait l'entendre qu'il était invincible et que rien ne le terrasserait jamais. Ni homme, ni Dieu... De partout vinrent des aventuriers renommés et de terribles créatures du chaos, mais aucun ne parvint jamais à le tuer.

Jusqu'au jour où vint le magicien noir, le seul mortel à avoir rencontré

les Prophètes de Nirhain. Lorsqu'enfin ils se retrouvèrent face à face dans l'immense Palais Ecarlate de Fournaize, le Mage Noir dit au géant : "Est-il vrai que nul ne peut te terrasser ?". Le Géant s'empressa de répondre sa devise : "Ni homme, ni dieu !". Alors le magicien le considéra gravement et dit: "Alors affrontes un adversaire à ta mesure.
- Toi ! Petit homme ?" demanda le géant. "Non, ton destin !" Et d'un geste de la main, le sorcier fît engloutir le palais tout entier dans la gueule d'un volcan en éruption. Encore aujourd'hui, Fournaize est prisonnier de la lave dans son Palais Ecarlate, attendant pour l'éternité un ennemi invincible qui ne viendra jamais... On raconte que parfois, le Mage Noir se sert de ce piège pour apprendre aux héros mortels qu'il y a des puissances qui dépassent les dieux et les hommes, qu'il est bon de ne pas ignorer..."

"Mais ceci," ajoute le conteur "n'est qu'une légende que l'on m'a relatée il y a fort longtemps. Personne n'a jamais trouvé le Palais Ecarlate, ni affronté le géant Fournaize." Ce n'est que tard dans la nuit que les héros parviennent à trouver le sommeil, repensant sans cesse aux fabuleuses histoires du barde mystérieux...

LE CONTE DEVIENT REALITE

Au matin, les héros (PJ) trouvent le relais désert, comme si personne n'avait été là. Pourtant il semble habité. Les chevaux des PJ ont disparu mais leurs harnais sont toujours en place. Dehors, le paysage a considérablement changé. Tout autour du relais s'étend un vaste désert où la seule chose visible est... un imposant volcan laissant échapper des fumeroles blanches de sa gueule béante. Il a vaguement la forme d'un antique palais aux tours immenses...

Les PJ s'apercoivent bien vite qu'ils ont été transportés jusqu'à cet endroit, mais aussi que tous les objets, sortilèges et démons de transport et de téléportation sont complètement inopérants. Le volcan est évidemment celui de la légende et tout ceci n'est que le résultat des agissements du Magicien Noir et des puissances qu'il représente. Dans quel but ? Seuls les dieux pourraient nous le dire...

Tôt ou tard, les PJ se rendront compte de ce qui leur est arrivé et prendront une décision. S'ils décident d'aller dans le désert, laissez-les faire, et faites en sorte qu'ils arrivent, au bout de pénibles efforts, en vue du même volcan. L'endroit où ils se trouvent défie les forces de la Loi et du Chaos et la seule issue possible est d'entrer dans le volcan pour trouver le moyen de sortir de là. Les MJ pourront alors commencer l'aventure.

LE VOLCAN

Le volcan culmine à près de mille cinq cent mètres d'altitude et a la forme d'un chicot décapité par une formidable explosion. Une colonne solitaire de granit s'élève à une vingtaine de mètres des pentes du volcan dont elle épouse les formes abruptes. Dans les parois de la colonne sont creusées des marches brutes qui serpentent jusqu'au sommet. Là, un pont naturel relie la plate-forme culminante de la colonne aux bords déchiquetés du cratère. De près, comme de loin, le volcan adopte les formes d'un palais pétrifié et la colonne solitaire offre l'aspect d'une ancienne tour d'accès.

L'ascension par les escaliers ne devrait poser aucun problème. Par contre les pentes du volcan sont, elles, quasiment impratiquables. Au sommet, le pont naturel semble s'enfoncer dans un conduit creusé à même la roche, un granit de couleur pourpre.

LE HALL DES GARDIENS

L'arche naturelle qui part du sommet de la colonne s'enfonce directement dans la paroi extérieure du cratère. Le tunnel, long de quinze mètres, débouche sur une grotte circulaire aux parois vitrifiées et lisses. En son centre, s'ouvre un large puits, d'une profondeur de mille mètres. Il est flanqué de deux démons cyclopéens pétrifiés qui soutiennent le plafond, trente mètres plus haut. Les têtes hideuses des deux titans sont tournées vers le puits comme pour en surveiller l'accès. Tous deux étaient des démons de protection chargés de défendre l'entrée du Palais Ecarlate. Lorsque celuici fût engloûtit par le volcan, ils furent instantanément pétrifiés alors qu'ils soutenaient le plafond menaçant de tomber.

Autour du puits, large de dix mètres, sont disposées cinq boîtes, d'un métal bleu inconnu sur les Jeunes Royaumes, parfaitement lisses et mesurant près de 1,50 m de côté. Elles sont extrêmement légères et s'ouvrent très facilement. Chacune d'elles contient un étrange appareil formé d'un hémisphère en toile argentée, trouée en son sommet et liée par quatre filins dorés aux quatres coins d'un cadre métallique en forme de trapèze. Cousu autour du trou central, un autre filin argenté pend à l'intérieur de l'hémisphère, jusqu'au centre du trapèze. Dès qu'ils sont sortis de leurs boîtes ces engins commencent à flotter dans l'air comme des ballons à air chaud. Très légers, ils peuvent être retenus très facilement et l'on peut même s'assoir sur la barre la plus large du trapèze et s'adosser à la plus étroite. Dans cette position, il est possible de piloter l'engin, en actionnant le filin central. Celui-ci contrôle l'ouverture du trou central et ainsi les mouvements ascensionnels de l'appareil. Plus le trou est ouvert, plus l'engin descent et plus le trou est fermé et plus il monte. Ce prodige fonctionne grâce à l'énergie du chaos qui est absorbée par la coupole argentée et restituée en énergie ascensionnelle ou inverse. En suivant les courants des vibrations naturelles du Chaos, un homme peut voyager en l'air à une vitesse de 30 kms/h, chuter à 10 m/s et s'élever dans le ciel de 30 m/s. Le cadre-trapèze est juste assez grand pour laisser s'asseoir un homme et manque de confort, mais il est pratiquement indestructible. Cet engin, appelé "Ballon de Zedark" est une invention du Chaos et ne peut fonctionner que dans un monde en majeure partie dominé par celui-ci.

Les MJ sont libres d'introduire cet objet sur les Jeunes Royaumes et d'y permettre son fonctionnement. Les PJ ont intérêt à utiliser ces "ballons" pour descendre dans les puits du Palais Ecarlate, à moins qu'ils ne disposent d'une cargaison impressionnante de corde...



L'ANTRE DE MERE-DRAGON

Quelque soit le moyen qu'ils utilisent, les PJ descendent dans le puits vertical sur plus de 1000 m. Ils arrivent alors dans une caverne aux proportions bibliques de forme ovale. Le puits débouche à la verticale d'un tertre immense, de 30 m de haut et 20 m de large. Le plafond s'élève à une hauteur de 65 m et la caverne elle-même doit friser les 400 m de long sur 250 m de large. Toutes les parois sont vitrifiées et dégagent une lueur rouge qui permet une visibilité correcte de l'intérieur.

Au sol, encerclant le tertre, les PJ découvrent plus d'une cinquantaine de cadavres vitrifiés par une chaleur intense. Au sommet du tertre, trône une

Le Volcan
Hall des Gardiens
cheminée du Volcan
Le Huet et son chat
Mère Dragon
Lave
Le Gardien
Les Enfants du Grand Dévoreur
Royaume du Néant
Terrasse de la mer de feu
Hall des colosses
Vanité
Pouvoir
Haine
Anti-Chambre de la Mort
Hall du Destin
Ballon de Zedark

formidable créature aux couleurs arc-en-ciel, un redoutable dragon d'Imrryr. La créature est partiellement endormie et ne détecte les PJ qu'à leur atterrissage sur le sol de la caverne. Ce monstre n'est autre que la mère du légendaire Fournaize. Il y a des siècles qu'elle est prisonnière de cet endroit, empêchant la plupart des pauvres aventuriers qui s'y sont aventurés de rejoindre son rejeton, lui aussi prisonnier. Elle ne laiss le temps à personne de la raisonner et attaque les PJ dès qu'ils ont mis pied à terre, les faisant fondre littéralement de son souffle inflammable.

Sous le tertre, les PJ aperçoivent un autre puits, descendant encore plus profondément dans les entrailles du volcan. S'ils veulent éviter un difficile combat avec l'un des adversaires les plus puissants qu'ils aient jamais rencontré, ils devront se montrer capables de voler et de manoeuvrer jusqu'au puits sans toucher le sol, sinon Mère-Dragon se réveille aussitôt et c'en sera fait de la plupart des protagonistes de cette aventure.

LE ROYAUME DU NEANT

Une fois sous le tertre, les PJ s'engouffrent dans un nouveau puits d'une bonne centaine de mètres de profondeur. Finalement, le conduit débouche sur une salle conique donnant sur le néant entropique total. Des vents tourbillonnants très puissants balayent cette caverne aux parois de basalte, rendues lisses par l'érosion et la vitesse. Ces vents du Chaos entrainent tout ce qui entre par le conduit dans un vortex implacable qui plonge dans la substance du Chaos.

Tous les PJ entrant dans cette salle doivent faire un jet sous la SAN ou subir une perte de 1d8 pts de SAN. Et s'ils ne deviennent pas fous, les PJ ne peuvent s'en tirer qu'en employant des moyens de transport issus du Chaos (démons, Ballons de Zedark, etc). La seule issue possible est un autre conduit vertical, ascendant, s'ouvrant à 10 m du puits d'arrivée. Par là les PJ échappent au Chaos et à la destruction.

LES ENFANTS DU GRAND DEVOREUR

Le conduit qu'ont emprunté les PJ remonte sur 200 m, puis tourne en fer à cheval pour redescendre sur encore 200 m. Il débouche finalement sur une vaste caverne de forme chaotique, aux parois ravinées et lacérées et faiblement éclairée par un brasier central. C'est là qu'est creusée une piscine de lave entourée de blocs de granit, où batifolent un groupe de sept salamandres. Ces charmantes bestioles s'amusent tant qu'elles n'ont pas repéré les PJ. Les seuls moyens de leur échapper sont de passer à couvert, ou bien de les survoler, car le plafond est haut de 30 m.

Autrement, les joyeux bambins sortent de leur charmant baquet pour venir griller les intrus. Habituées à peu de visite, elles ne sentent pas le besoin de s'unir jusqu'à ce que plus de la moitié d'entre elles soient éliminées. Si elles en ont l'occasion, elles agrippent leurs adversaires pour les entrainer dans la piscine de lave. Un tel bain signifie une mort instantanée pour toute personne non protégée. Les victimes agrippées peuvent se libérer via un jet de résistance FOR contre FOR. Les salamandres ont une force de 12 et peuvent trainer un adversaire sur 5 m par round. A l'autre bout de la grotte, se découpe la seule issue possible.

LE GARDIEN

Le tunnel est long de 180 m et s'arrête sur une arche de basalte. A la verticale s'ouvre un autre conduit rectiligne d'au moins 800 m. L'arche donne sur une salle en trapèze, vitrifiée et éclairée par une lumière surnaturelle. En face, une immense porte de bronze couverte de runes occupe la partie centrale du mur. Les runes sont incompréhensibles et des plus anciennes. Si la porte est touchée, les yeux maléfiques d'un démon de protection apparaîssent pour prévenir les aventuriers que nul ne peut passer la porte et qu'il est là pour la défendre. Ce démon, s'il est défié, apparaît sous la forme d'une immense colonne de flammes noires d'où émergent des pseudopodes brûlants. Si le démon est vaincu, la porte peut être ouverte moyennant la pression de 60 pts de FOR.

Il n'y a rien d'autre dans cette salle et les runes, quoiqu'incompréhensibles, peuvent avertir les PJ du danger qui se cache derrière. Un jet réussi en Haut Melnibonéen permet de les déchiffrer suffisamment pour apprendre qu'un danger surpuissant et mortel est confiné par la porte. Si néanmoins, les PJ persistent dans leurs efforts, celle-ci s'ouvre pour laisser entrer des flots de lave incandescente qui vont envahir toutes les galeries. Tous les personnages non protégés sont instantanément grillés vifs.

LE MUET ET SON CHAT

Le tunnel vertical remonte sur près de 800 m pour déboucher directement dans une chambre circulaire et fortement éclairée par huit brasiers disposés dans huit alcôves creusées dans les parois vitrifiées. Couché à côté de la bouche de sortie du puits, se trouve une créature hideuse. Une espèce de lézard à quatre têtes nanti de trois paires de tentacules assez longs pour atteindre toute chose qui sort par le conduit. Il s'agit d'un démon de combat, qui a pour mission d'anéantir toute personne ou créature qui passe par le tunnel. Face à lui, confortablement assise sur un fauteuil en obsidienne, une jeune femme à la peau sombre et bleutée, d'une hauteur de trois bon mètres, et aux cheveux roux flamboyants. Malgré son aspect particulier, elle est extrêmement belle et surtout lascive. Son nom est *Flamme* et elle est un démon de désir.



Lorsque les aventuriers en ont finit avec le "Muet", elle explique qu'elle est le "Chat" de sa majesté Fournaize et qu'elle est à leurs ordres. Elle accorde un souhait à chaque PJ et leur dit ensuite qu'elle doit les conduire vers leur destinée. S'ils acceptent, une bulle de matière visqueuse et translucide les enveloppe et s'envole, avec à son bord la géante rousse, vers la seule issue visible, une terrasse donnant sur l'intérieur du volcan et le magma. De là, la bulle plonge directement vers la lave en fusion et s'y enfonce profondemment. Dans cet océan écarlate les aventuriers apercoivent sous leurs pieds une grosse tour tassée surmontée d'une plate-forme circulaire. L'étrange vaisseau transparent se pose sur la dîte plate-forme, puis la géante et sa bulle de savon disparaîssent dans les flots brûlants.

UNE TERRASSE SUR LA MER DE FEU

Sur la plate-forme, les PJ découvrent que le magma ressemble plus à un ciel, qu'à une mer de lave. Bordée de grosses opales rouges, la terrasse est gravée d'une immense rune de Kakatal. Au centre de la rune est dessinée une étoile de Kakatal. Au centre de la rune est dessinée une étoile à huit branches. Aucune issue n'est apparente et aucune chaleur ne vient incommoder les PJ tant que les opales restent en place.

Un démon de transport est lié à la rune centrale et se manifeste dès que quelqu'un s'en approche à moins de trois mètres. Le démon demande alors

à la personne où elle désire se rendre. S'il lui est demandé d'aller à l'intérieur de la tour, ou bien chez le géant Fournaize, le démon s'éxecute en téléportant le demandeur dans la Salle des Colosses. Autrement, le démon répond d'une manière alambiquée qu'il n'est pas en mesure d'exhaucer le souhait du demandeur. Enfin s'il lui est demandé de rencontrer Fournaize en personne, le démon envoie le demandeur directement dans le Hall du Destin.

LA SALLE DES COLOSSES

Les PJ apparaîssent dans une salle parfaitement circulaire, au toit en forme de dôme musulman. Large de 90 m de diamètre, ce hall immense est faiblement éclairé par une lumière bleue venue de nulle part. En son centre se dressent huit statues géantes, disposées en cercle et soutenant un disque d'obsidienne au-dessus d'un soleil en granit rouge à huit branches, incrusté dans le sol. Les statues représentent des humanoïdes démoniaques et cornus, la face figée dans la haine. Le reste de la salle est vide, mais sur les parois coupées dans les plaques de basalte, sont gravées en lettres d'argent les mots suivants :
"Entre la Destruction et l'Infini, Fournaize choisit l'impossible. Echapper à la Destruction en dominant l'Infini."

Une fois sous le disque soutenu par les titans, les PJ percoivent des images d'une puissance considérable. Le soleil sous leurs pieds commence à rougeoyer de mille feux comme les flammes de l'enfer et la chaleur se fait sentir, toujours grandissante. Au-dessus, la plaque d'obsidienne leur montre l'image virtuelle du Multivers et de sa véritable nature. Une telle vision leur cause une perte de 2d6 pt de SAN s'ils ne réussissent pas un jet sous la SAN.

A ce moment, les PJ encore à l'intérieur du soleil à huit branches sont incapables de ressortir, bloqués par une barrière invisible. Il s'agit en fait d'un puissant démon de protection lié au disque d'obsidienne. Piégés, les PJ se sentent irrésistiblement attirés par l'Infinitude de l'Univers multiple. Les flammes, de leurs côté, deviennent pratiquement insupportables. S'ils désirent résister à l'attirance du Multivers, les PJ doivent réussir un jet de POU contre POU en s'opposant à leur propre pouvoir. S'ils ne résistent pas, ils sont lévités jusqu'au disque et leur âme est absorbée par le démon. S'ils résistent, ils tombent dans les flammes infernales et ont l'impression d'être brûlés vifs. En fait, ils sont téléportés par un démon de transport lié au soleil à huit branches.

Lorsque tous les PJ piégés ont disparu, tout redevient normal. Les PJ restés en retrait, n'ont aucun moyen de connaître le sort de leurs compagnons. Les démons de savoir doivent battre le démon de protection en lutte POU contre POU pour obtenir la moindre bribe de renseignement sur le disque ou le soleil à huit branches. Il en va de même pour les Vertues. Les PJ transportés via le soleil à huit branches se retrouvent dans l'Antichambre de la Mort.



L'ANTICHAMBRE DE LA MORT

Après cette difficile expérience, les PJ réapparaîssent dans une pièce octogonale aux parois pourpres et souillées de sang séché. La moindre parcelle de la salle en est couverte. Aux quatre points cardinaux s'ouvrent des couloirs en arche, éclairés par une lumière blafarde et différente à chaque fois. Au centre de la pièce est gravée la rune de Chaos : l'Etoile à Huit Branches, chevauchant la rune de Kakatal.

Presqu'invisible à l'oeil nu, dans cette pièce sombre, l'âme du géant Fournaize est confinée dans cette antichambre lugubre. Une torche permet de la repérer instantanément. Incapable de mourir, Fournaize est devenu un fantôme, un esprit sans corps, cherchant toujours l'ennemi qui le terrassera. Son obsession est si grande qu'il ne s'est même pas rendu compte de sa mort physique. Il continue inlassablement à combattre des adversaires chimériques et n'attends que l'occasion de prouver sa devise, "Ni Homme, ni Dieu !". Lorsque les PJ l'ont repéré, il

échange quelques propos insensés avec lui-même et avec eux. Puis il en défie un, à l'épée, son arme favorite...

Bien qu'il soit maintenant inoffensif, Fournaize a une apparence de démon de flammes noires qui suscite un jet sous la SAN comme pour la vision d'un démon de possession. De plus sa forme n'est ici que partielle. Il est la Folie. Ses trois autres aspects sont devenus des démons de possession qui se cachent dans les couloirs colorés. Au nord : la Vanité ; à l'Est, la Haine, et à l'Ouest, la Puissance. Au Sud, se trouve son Prestige.

LES ASPECTS

La suprême vanité

Au-dessus de l'arche Nord, est inscrit en Haut Melnibonéen : "Suprème Vanité". Dans le couloir, la lumière est bleue et il y règne un sentiment d'incroyable confiance. C'est là que se cache un démon de possession, celui de l'Ultime Vanité. Lorsqu'une victime lui succombe, elle devient imbue de ses capacités et défie tous ceux qu'elle rencontre afin de prouver qu'elle est la meilleure et ce jusque dans la mort. Le seul moyen de détruire ce démon est de le combattre en lutte POU contre POU (ou bien de disposer d'une Vertue).

L'incontrolable haine

Arche Est, l'inscription dit : "Incontrolable Haine". La lumière est rouge et le démon est celui de l'Incontrolable Haine. Dès qu'il a trouvé un corps, il attaque tout ce qui passe à sa portée, sans se soucier ni de se défendre, ni de protéger son nouveau corps.

L'irrésistible pouvoir

Arche Ouest, l'inscription dit : "Irrésistible Pouvoir". La lumière y est noire. Des ténèbres épaisses qu'aucune lumière ne peut pénétrer. Le démon agit comme s'il était invincible, prenant des coups mortels pour prouver qu'il est immortel.

Ces trois couloirs ne mènent qu'à des culs-de-sacs et les démons y sont confinés chaque fois qu'ils se retrouvent sans corps physiques.

LE HALL DU DESTIN

Au-dessus de l'arche du couloir Sud, on peut lire en Bas Melnibonéen: "Gloire et Prestige ne sont pas armes contre le Destin." Ce tunnel, éclairé par une lumière vive et dorée, laisse bientôt place à une large salle circulaire où règne une atmosphère froide et silencieuse. Au centre de ce hall hémisphérique trône un gigantesque personnage, bardé d'une armure de plaques noires, tenant un javelot étincelant et vêtu d'une cape écarlate si grande qu'elle recouvrirait aisément un cavalier en armes et son destrier. Près de sept mètres de haut, une chevelure rouge et flamboyante, dressé comme pour un nouveau combat, immobile, Fournaize... Lui, le fameux géant, qui ne craignait ni Homme, ni Dieu. Ses proportions sont celles d'un titan et sa force devait égaler celle des dieux. Mais tout cela ne lui servit à rien lorsqu'il dut affronter le plus terrible de tous les adversaires. Celui que personne ne peut battre et qui inlassablement vous traque, le Temps...

Derrière le colosse desséché et vide sont amoncellés tous les trophés qu'il gagna de son vivant. Des monstres terribles, des héros et des âmes déchues dont les seuls noms faisaient trembler leurs adversaire. Des cités entières, des châteaux, des palais font partie de ce macabre et inutile palmarès. Ainsi que des trésors fabuleux, inestimables, des joyaux sans pareils, des richesses au delà de l'imagination, des armes enchantées et d'autres merveilles que l'on ne voit jamais qu'en rêve.

A ce point de l'aventure, les PJ auront percé le secret de Fournaize et auront sûrement compris la leçon qu'il fallait tirer de cette aventure. Mais ils ne seront toujours pas sortis de ce piège mortel. C'est au moment où ils sont enfin tranquilles et reposés qu'ils tombent dans un irrésistible sommeil, suivi d'une interminable chute. Ils se réveillent alors dans le relais où ils s'étaient arrêtés au début de l'aventure. Les MJ sont libres de faire revenir en vie les personnages qui sont morts là-bas et surtout de faire récupérer aux PJ tout ce qu'ils ont perdu. Vu la teneur de l'aventure, la première proposition semble correcte, car il n'y avait rien à gagner dans ce voyage sinon une leçon de morale. Mais pour ce qui est des pertes matérielles, n'ayez aucun scrupule. L'aventure c'est l'aventure.

Dans le relais, les PJ ne retrouvent pas le fameux raconteur d'histoires, mais il n'est pas dit qu'ils ne le rencontreront pas de nouveau ailleurs, plus tard...

"Cette chose, toutes choses dévore ;
Oiseaux, bêtes, arbres, fleurs ;
Elle ronge le fer, mord l'acier ;
Réduit les dures pierres en poudre,
Met à mort les rois, détruit les villes
Et rabat les hautes montagnes..." □

Migou

TECHNIQUE

Mère-dragon : FOR 63 / CON 32 / TAI 52 / INT 20 / POU 22 / DEX 12 / PV 72 / Voir 60%, Evaluer un Trésor 90 %, Griffe Att. 70 %, 9D6 Dmgs, Par 65 %, Souffle Inflammable 80 %, 22 Pts. Dmgs, 10 Pts d'armure (Ecailles).

Les enfants du grand devoreur : Salamandres (Elémentaires de feu). Voir Livre de Magie, P. 10

Le gardien : Démon de Protection / FOR 18 / CON 35 / TAI 30 / INT 10 / POU 20 / DEX 19 CHA 1/ pseudopodes brûlants : Att : 60, Dég : 1d8+2d6, Par : 55
Pacte de sauvegarde contre le feu et l'eau

Le Muet : démon de combat / FOR 20 / CON 25 / TAI 34 / INT 10 / POU 20 / DEX 19 / CHA 1 / Tentacules (6) Att. 55 % 1D6+3D6 Dmgs, Par 55% ; Morsures (4) : Att, 50 ; dég, 1d10+3d6 ; Par : non
Pacte de Sauvegarde contre les Missiles et le Vent.
Faculté Chaotique Spéciale : Résistance à la Magie.
Le Muet peut attaquer simultanément deux adversaires avec une morsure et deux tentacules maximum.

Le chat : Démon de Désir / FOR 25 / CON 45 / TAI 20 / INT 15 / POU 24 / DEX 20 / CHA 20 Attaque avec les armes appropriées à la forme qu'il adopte (puisqu'il est polymorphe.) Faculté Chaotique Spéciale : Régénération de 5 pts de CON par round de combat.

Le démon du disque d'obsidienne : démon de Protection / CON 125 / TAI 85 / INT 18 POU 30
Invulnérabilité de 20 pts à tous les dommages.
Drainer la Vie : 3d6 pts de CON par round au contact.
Facultés Chaotique Spéciales : Créer des illusions et une barrière invisible de 30 pts. de POU

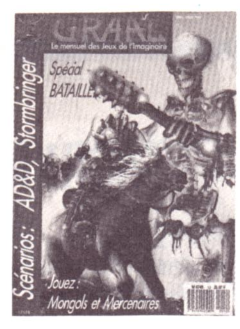
Vanité, haine, et pouvoir : trois Démons de Possession / INT 16 / POU 21.
Faculté Chaotique Spéciale : Immatérialité.







N° 18 : un jeu complet : Spartacus - les tournois de chevalerie - les mutants dans Marvel SH - *Scé:* Animonde, AD&D, RuneQuest.



N° 12 : Spécial Bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scén : AD&D - Stormbringer.



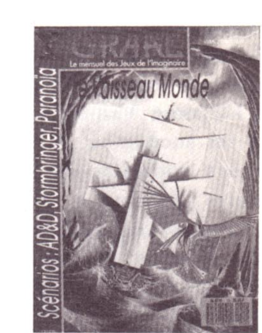
N° 13 : La conjuration des démons- Dico des monstres AD&D - La projection astrale dans Cthulhu. Scén : AD&D - Star Wars.



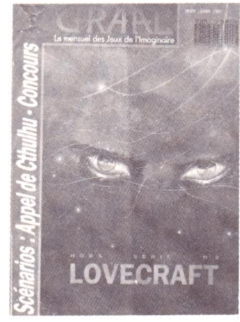
N° 14 : Découvrez la magie des fluides - Les pirates dans Star Wars. Scén : AD&D - Cthulhu - Warhammer JdR.



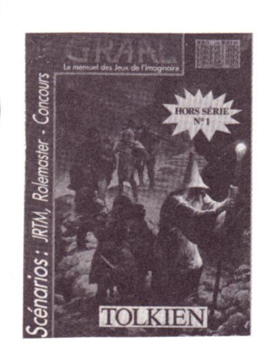
N° 17 : le DMG 2° édition décortiqué - les ultimes secrets du Vaisseau-Monde dévoilés - *Scé :* Star Wars, AD&D, Stormbringer.



N° 15 : Le Vaisseau-Monde, une campagne pour AD&D et Stormbringer - Poster couleur. Scén : Paranoia.



HS 2 spécial Lovecraft : scénarios, bibliographie, aides de jeu, articles, tout sur le rêveur fou de Providence.



HS 1 : spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref, tout sur le tonton du JdR.



N° 16 : Le Vaisseau-Monde, suite- L'indien, une classe de personnage pour AD&D. Scén : AD&D, Stormbringer.

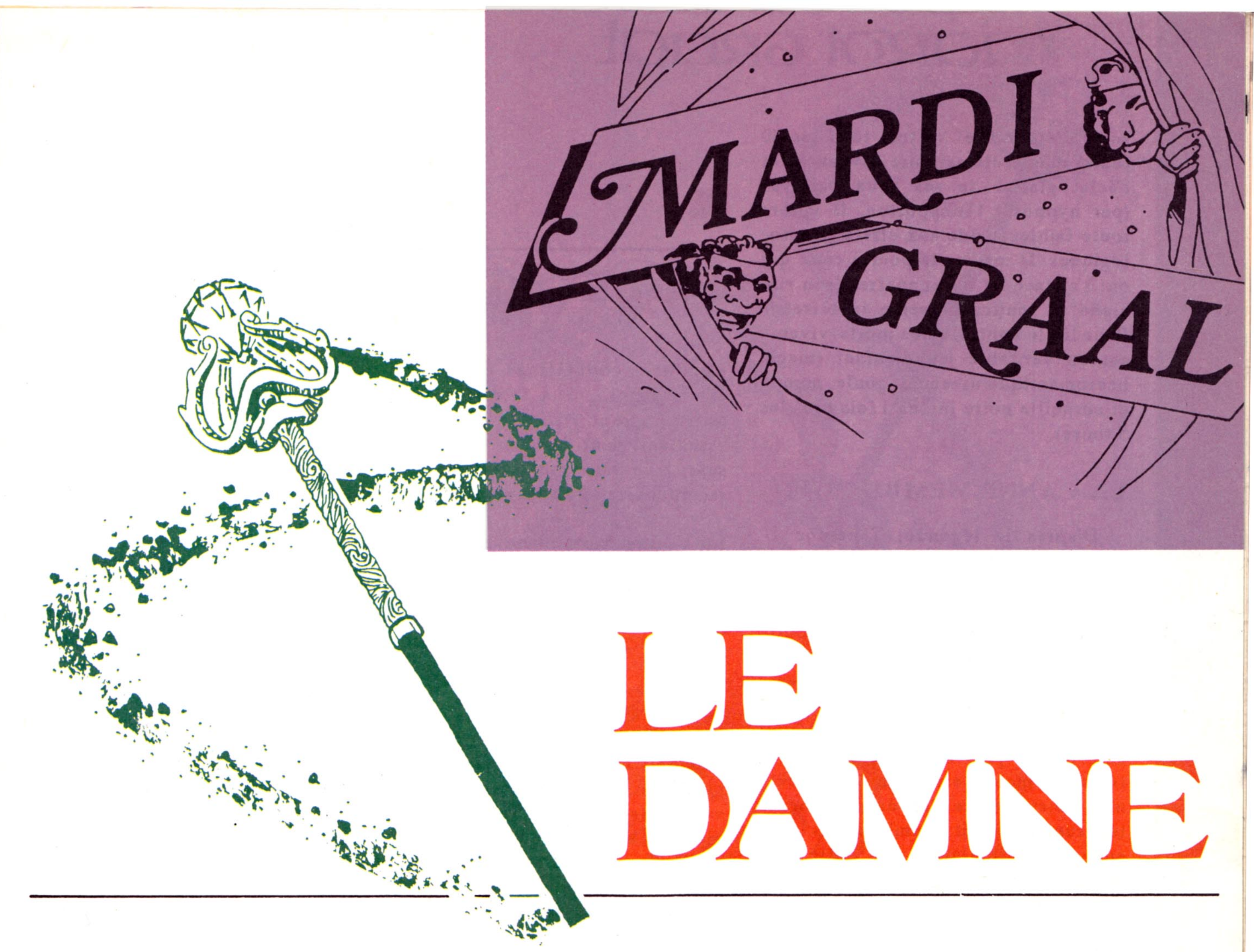
ABONNEMENT 6 NUMEROS : 125F / ABONNEMENT 12 NUMEROS : 225F

Je désire m'abonner à GRAAL pour 6 numéros ☐ pour 12 numéros ☐
Je désire commander : la reliure (60F) GRAAL n° 1 ☐ n° 2 ☐ n° 3 ☐ n° 4 ☐ n° 5 ☐ n° 6 ☐ n° 7 ☐ n° 8 ☐ n° 9 ☐
n° 10 ☐ n° 11 ☐ n° 12 ☐ n° 13 ☐ n° 14 ☐ n° 15 ☐ n° 16 ☐ n° 17 ☐ n° 18 ☐ HS 1 Tolkien (39F) ☐ HS 2 Lovecraft (39F) ☐

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :

Libellez vos chèques à l'ordre de Socomer et envoyez-les à Socomer Editions, 35 rue Simart, 75018 Paris. Si vous habitez **à l'étranger**, veuillez nous contacter.

COMMANDEZ NOS ANCIENS NUMEROS : 25F PAR EXEMPLAIRE



LE DAMNE

Le damné se place sans doute possible parmi les créatures les plus puissantes de sa catégorie. Comme il fut jadis maudit trois fois par les dieux et les démons, il se doit d'errer à tout jamais entre le monde des vivants et celui des morts. Il vit sous la tutelle d'une confrérie ésotérique très influente qui se compose jusqu'à ce jour de cinq damnés, mais ceci est un secret jalousement gardé. Cependant les activités subversives menées par ce groupuscule ont su tourmenter bien des esprits, faire vaciller bien des royaumes, déclencher d'innombrables guerres et provoquer de terribles carnages. Le damné se met souvent en quête d'une liche, afin de lui proposer ses services, moyennant quelque avantage concernant sa condition actuelle. Une fois le pacte conclu un courant de loyauté mutuelle s'établit généralement entre les intéréssés...

PHYSIQUE

C'est un grand squelette humain (2m 10 à 2m 50) d'ivoire poli, marqué de tâches noires qui soulignent les moindres recoins et aspérités. Ces traces indélébiles laissées par le temps, lui donnent un relief des plus saisissants. Deux brillants étincellent dans ses orbites. Le bout de ses doigts peut soudain s'armer de griffes aussi longues et acérées que des poignards.

Sous le voile d'un collant, sa silhouette garde toute la fraicheur des sveltes formes du jeune athlète. Il s'habille toujours avec une élégance baroque un peu déguenillée (dentelles, soies, fanfreluches, bijoux, chapeaux excentriques, broderies, capes, noeuds papillons...). Il parle en diffusant sa voix aux alentours et vit en symbiose avec une Canne Membranore...

TRAITS PSYCHOLOGIQUES

L'intelligence, la sagacité et la perspicacité diabolique qu'il déploye en surprendra plus d'un. Il adore élaborer de complexes intrigues, ou des plans machiaveliques, dont les calculs portent parfois sur plusieurs générations.

Le damné évite généralement les affrontements directs, car il est beaucoup plus distrayant d'agir par personnes interposées. Il nourrit un humour corrosif, dont il se sert avec un art consommé. Son passe-temps favori consiste d'ailleurs à placer ses enneennemis, dans des situations aussi périlleuses que ridicules. Torturer l'intellect de ses adversaires jusqu'à les faire sombrer dans les abîmes de la folie reste pour lui un acte de pure délectation. De plus dérober une âme pure ou innocente sera immanquablement un geste porteur de la plus prodonde jouissance.

Même acculé, dans les pires situations, il parvient toujours à s'en sortir (coup de théâtre préparé à l'avance, botte mortelle, révélation fracassante, fuite inattendue...)

AU COMBAT

Le damné est immortel mais pas invulnérable. Si d'aventure on venait à le terrasser, la maîtrise partielle qu'il exerce constamment sur son instabilité, lui échappera pour un certain temps (1d10 décennies). Les "fluctuations de force" et les transferts continuels dont il fera alors l'objet le forceront à abandonner quasiment toute activité.

Ses griffes causent souvent des plaies qui risquent de s'infecter (dans 30% des cas). Il dispose à volonté du

sort "d'éthéralité" (1 fois tous les 10 tours, magie élémentaire niveau 3) et l'éclat glacial de ses yeux paralyse (par hypnose) l'inopportun. Il ignore toute faiblesse dûe aux effets psychologiques. Il inspire la peur à ceux qui ont l'audace de le rencontrer (son rire aigüe et tonitruant sème la terreur). Pour lui le contrôle des morts-vivants est un véritable jeu d'enfant (magie nécromantique niveau 2, goule, momie et corneille noire inclus 1 fois tous les 5 tours).

LA CANNE MEMBRANORE

D'après la légende, Tencrebe II, prince des elfes noirs, a réuni voici fort longtemps sous la présidence avisée d'un très vieux dragon, sept de ses meilleurs artisans afin qu'ils puissent confectionner une merveille, digne d'armer le bras de ses douze vassaux les plus fidèles. Cependant les choses ont bien changé et ce qui fut autrefois la plus haute distinction de la cour princière est aujourd'hui devenu l'objet fétiche des damnés. Selon les rumeurs huit membranores sont encore en circulation, les autres seraient irrémédiablement perdues ou tout simplement détruites...

Une membranore se présente sous la forme d'un fût en marbre noir veiné de rouge, avec au sommet un manchon d'argent ciselé incrusté de nacre, le tout surmonté par un pommeau, constitué d'un grenat violet gros comme le poing : à la base nous trouvons le même type de décoration mais ici le joyau est remplacé par une pointe d'acier trempé...



TECHNIQUE

Warhammer rpg

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	45	30	4	3	14	48	3	36	80	79	76	89	

Carrières conseillées : Le damné est généralement dôté d'un plan de carrière assez compliqué et fort bien rempli : Agitateur, apprenti alchimiste, apprenti artiste, apprenti sorcier, bateleur, chasseur de prime, colporteur, commerçant, estudiant, gentilhomme, guide racoleur, initié, joueur professionnel, magnétiseur, mendiant, menestrel, mercenaires, ovate, pilleur de tombes, prédicateur, raconteur, ratier, scribe, spadassin, trafiquant de cadavres et voleur au choix.

La Canne Membranore : cette arme magique (section 4 p. 184 Warhammer) possède les pouvoirs spéciaux suivants : attaque dégénérante, attaques dimensionnelles, absorption de sorts et "vol de l'âme" (voir ci-dessous). De plus, elle est marquée d'une rune de retour qui ne s'estompe pas (utilisable à volonté).
Le grenat présente lui aussi quelques particularités car il détient trois sortilèges de magie illusoire (apparence illusoire (niv .1) hallucination (niv.2) et ténèbres illusoires (niv.4) tout prêts à servir, pourvu qu'il puisse pour cela disposer d'une quantité suffisante de points de magie...

Vol de l'âme : si la victime subit un coup critique (supérieur ou égal à 6) avec la canne Membranore, les fluides composant sa psyché sont immédiatement aspirés, (soit Cd, CI, Soc et FM moins 1d10 points. Cette perte est définitive). De plus lors d'une attaque causant des dommages supplémentaires, on considère que l'arme empale (durant tous les rounds qui suivront cette impitoyable botte, chacune des 4 caractéristiques précedemment citées sera massacrée au D 10, aussi le malheureux blessé devra se dégager le plus rapidement possible s'il tient encore à préserver les restes de son égo meurtri). Il faut un tour pour que cette énergie récemment absorbée se transforme en points de magie, (total saisi divisé par 2). Tout être se voit privé de son âme dès que ses indices de Cd, CI, Soc et FM sont de 5 points inférieurs aux valeurs minimales exigées par sa race. Ces scores ne seront donc jamais (sauf cas spécial) en-deçà de cette limite...

AD&D

Mort-vivant ; DV : 9 ; CA : 2 ; Att : selon arme (1/rd) ou griffes (2/rd) : 1d6 et 30% de chances pour que les plaies s'infectent.

Capacités : - est immunisé contre les sorts de charme, sommeil et paralysie.
- Ne peut être touché que par les armes +1 ou plus.
- Il peut être tourné par un clerc (comme un vampire).
- Si un PJ croise son regard, il doit réussir un JP à -2 contre les sorts/ou être hypnotisé (comme le sort de magicien (niv 1) du même nom, sauf que la durée est de 9 tours).
- Toute créature qui entend son rire doit réussir un JP contre les sorts ou subir les effets du sort "effroi" (magicien niv 4, une fois par jour).
- Il peut prendre automatiquement le contrôle des morts-vivants suivants : zombies, squelettes, goules, nécrophages, ombres.
- Il peut lancer deux fois par jour : "duo-dimension" (magicien niv 7).

La Canne Membranore : - En tant qu'arme, fait 1d8+2 de dégâts.
- Fonctionne comme un anneau de "renvoi des sorts" (spell turning).
- Permet de lancer une fois par jour : "allométamorphose" (magicien niv 4) et une fois par semaine : "jet prismatique" (magicien niv 7).
- La gemme au sommet de la canne permet elle de lancer une fois par jour : "ténèbres" (magicien niv 1), "altération de l'apparence" (alter self, magicien niv 2) et "motif hypnotique" (comme magicien niv 2 sauf que le sort dure 2d6 rounds après que le damné ait cessé de se concentrer dessus).
- En cas de 20 naturel, la victime subit une attaque par "emprisonnement de l'âme" (magicien niv 8). □



Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons



LE SHAMAN

On ne pouvait parler des indiens sans aborder les fameux hommes-médecine. Voici qui est chose faite avec le shaman, présenté comme une classe de personnage pour AD&D.

Pour ceux qui débarquent, je rappelle que le guerrier indien a été présenté dans le numéro 16 de GRAAL (le lire n'est pas superflu pour apprécier pleinement ce qui suit) et que vous avez pu découvrir quelques tribus dans le numéro 17.

Le guerrier comme le shaman indiens sont conçus pour être joués entre eux, dans des aventures strictement indiennes et sont donc, par voie de conséquence, plus puissants que les classes AD&D habituelles.

Les esprits des ancêtres et des pères vont à leur mort, chasser dans les plaines des dieux. Quelquefois les esprits se réincarnent dans la nature : les plantes, les animaux ou les objets inanimés comme la pierre. Certains montrent leur puissance dans les éléments, la terre, l'air, l'eau et le feu. Toute chose animée a son équivalent spirituel qui possède le pouvoir, s'il est correctement approché, d'aider les humains. Cette force spirituelle contenue dans toute chose, que les individus peuvent accumuler et manipuler, est appelée "Orenda" ou "Wakenda" chez les Sioux. Mais attention ; les hommes-médecine sont très puissants, plus puissants que les prêtres puisque chez les Iroquois le Grand Esprit est responsable de la création des dieux. Les shamans peuvent devenir de glorieux chefs de guerre, comme l'était par exemple *Sitting Bull*, homme-médecine réputé qui dirigea ses guerriers de loin à la bataille de Little Big Horn où *Crazy Horse*, chef guerrier, se distingua par sa bravoure.

ROLE DE L'HOMME-MEDECINE

L'homme-médecine utilise ses remarquables connaissances botaniques pour la fabrication de talismans particuliers, protecteurs, ou d'amulettes maléfiques et surtout de nombreux breuvages .

Le ramassage est soumis à de nombreux rites. On ne ramasse pas de plantes en juillet et en août. L'écorce d'arbre doit être arrachée de bas en haut et la gomme de sapin récoltée seulement à la pleine lune.

Le shaman utilise quelquefois des coquillages afin d'y graver des runes magiques. Pour cela il enduit son dessin de brai, puis utilise la sève du cactus saguaro, qui attaque la nacre du coquillage, le brai résistant à l'acide. Enfin il gratte le revêtement, il reste les motifs en relief.

L'homme-médecine connait les dessins et peintures à réaliser sur les chemises de coton ou de cuir et les robes, afin de les protéger des flèches. Il rend celles-ci plus précises en les enchantant, ou les enduit de poison, produit grâce au foie putride d'un cerf mordu par des crotales.

Le shaman soigne les blessures de guerre en appliquant de la gomme de pin, protège la peau contre la chaleur, le froid et les blessures normales par de la graisse d'ours. Cette même graisse d'ours naturelle est parfois colorée pour les fêtes ou mélangée à des paillettes scintillantes de mica, afin d'orner les corps des guerriers et des squaws.

Le shaman extrait le poison des blessures par succion. Les malades graves et les grandes fatigues sont combattues par des séjours dans la loge à sudation. L'homme-médecine, même s'il soigne et désenvoûte, ne repousse pas les morts-vivants.

ORIGINE DU SHAMAN

Un homme-médecine se fait généralement remarquer dès la naissance par un comportement particulier. Ce comportement, qu'il soit le fait de pouvoirs spéciaux ou d'un caractère particulièrement agressif, le désigne au sorcier de la tribu qui généralement se charge de son éducation. Le maître apprend au jeune sorcier à se contrôler, à interpréter correctement ses rêves afin d'acquérir plus de pouvoirs.

Pour connaître la puissance des esprits et obtenir des visions, le jeune indien doit parfois se trancher l'articulation d'un doigt ou sacrifier d'autres parties de sa chair. Parfois il est drogué et pendant les quelques jours où il demeure envahi de stupeur, des esprits gardiens se manifestent à lui, et lui accordent parfois des chants particuliers et lui transmettent certains pouvoirs. D'autres fois il part dans les bois jeûner et prier afin de provoquer des visions. Au cours d'un rêve un esprit peut promettre son soutien et sa protection. En échange il peut demander d'observer des actes précis quant à la façon de se peindre, de se nourrir ou de chanter. Le jeune indien se prépare ensuite un sac-médecine contenant les objets symbolisant l'esprit protecteur appelé ici "Animal-totem". Le sac est conservé avec dévotion et ouvert seulement lorsque l'esprit doit être invoqué ou honoré.

Lorsque l'indien débute en aventure dans la classe de l'homme-médecine, il bénéficie d'un pouvoir spécifique lié à son animal-totem. Ce pouvoir n'est transmissible d'aucune façon, c'est une sorte de mutation par absorbtion directe de l'énergie du Grand Esprit vers le corps du jeune indien.

LES POUVOIRS SPECIFIQUES

Les indiens à deux classes dont la deuxième est celle de shaman n'ont pas droit à ces dons. Ceux-ci sont de deux ordres : ceux dont le fonctionnement est continu et ceux demandant une concentration de la part du sorcier et pour lesquels un échec est toujours possible. Le tirage se fait en lancant un dé à 20 faces.

1) Résistance au froid: Ces indiens sont particulièrement résistants au froid, leur jet de protection à ce genre d'attaque est de +1 et ils ne subissent que des 1/2 dommages voire aucun s'ils réussissent leur jet.

2) Résistance au chaud : A l'inverse ceux-ci résistent à toute chaleur non-magique. Jet de protection à +2 pour 1/2 dommages ou aucun.

3) Dialogue animal : Ce don permet le dialogue avec tout animal fouisseur, à partir du 10° niveau avec tout animal.

4) Passage sans trace : Comme pour le druide, l'indien peut passer sous des obstacles boisés sans laisser de trace à une vitesse de déplacement normale.



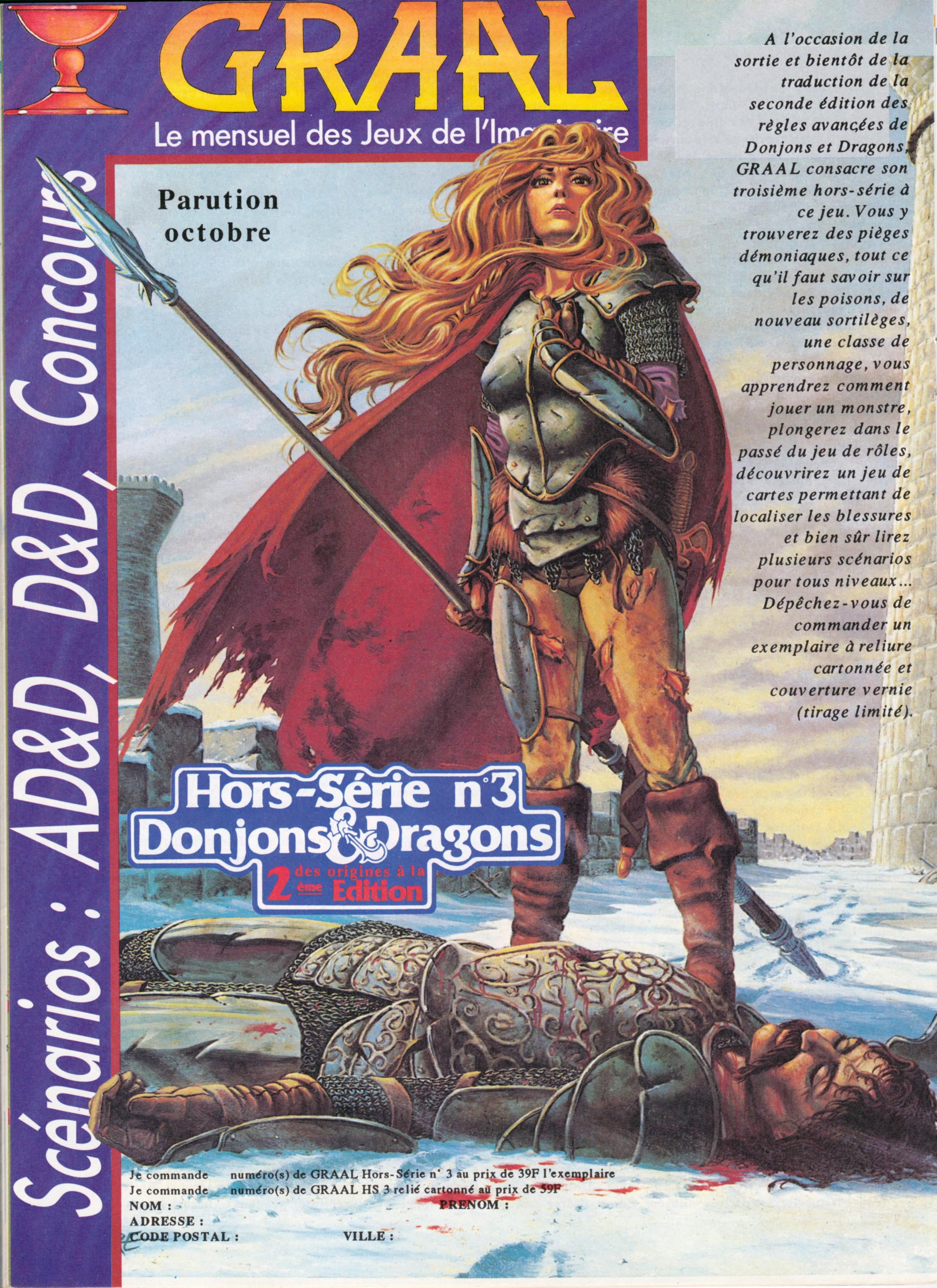
5) Identification : Comme pour l'abilité de druide "identification du type de plante" du premier niveau. Le pouvoir d'identifier le type d'animal apparait au niveau 5.

6) Nage rapide : Particulièrement doués dans l'eau, ces shamans nagent à la même vitesse qu'ils se déplacent sur le sol, avec un bonus de silence de 30%.

7) Guerison : Une fois par semaine, les hommes-médecine ont le pouvoir de guérir les maladies d'origine non-magique. Il leur suffit pour cela de toucher la personne malade. Eux-mêmes ne sont pas immunisés contre ces maladies, leur jet de protection est à +6. Ce pouvoir n'est pas utilisable si le shaman a moins de la moitié de ses points de vie.

8) Accroissement de la force : En se concentrant le shaman peut accroître sa force jusqu'à 18/100% maximum pour 3 tours + 1tour/niv. et ce une fois par jour. Pour réaliser ce prodige, l'indien met 1 tour + 1 round par point de force supplémentaire par rapport à son score initial (à partir de 18 chaque 10% compte 1 round).

9) Course rapide : Une fois par jour, ce don permet au métabolisme de reproduire les capacités des "bottes de rapidité" pendant 6 tours + 1 t/n.


GRAAL
Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire
Scénarios : AD&D, D&D, Concours
Parution octobre
A l'occasion de la sortie et bientôt de la traduction de la seconde édition des règles avancées de Donjons et Dragons, GRAAL consacre son troisième hors-série à ce jeu. Vous y trouverez des pièges démoniaques, tout ce qu'il faut savoir sur les poisons, de nouveau sortilèges, une classe de personnage, vous apprendrez comment jouer un monstre, plongerez dans le passé du jeu de rôles, découvrirez un jeu de cartes permettant de localiser les blessures et bien sûr lirez plusieurs scénarios pour tous niveaux... Dépêchez-vous de commander un exemplaire à reliure cartonnée et couverture vernie (tirage limité).
Hors-Série n°3
Donjons & Dragons
des origines à la 2ème Edition
Je commande numéro(s) de GRAAL Hors-Série n° 3 au prix de 39F l'exemplaire
Je commande numéro(s) de GRAAL HS 3 relié cartonné au prix de 59F
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :
VILLE :

10) Esquive : Une fois par jour, ce don permet au métabolisme de reproduire les capacités de la "cape de déplacement" pour une durée de 1 tour plus 1 round/niveau. Ce pouvoir met 5 segments pour se déclencher.

11) Apnée : Une fois par jour, ceux possèdant ce pouvoir ont la possibilité de rester sous l'eau comme s'ils portaient un "heaume d'action sous-marine" pour 1 tour plus 2 rounds/niveau. Ce pouvoir se met en place en 3 segments.

12) Cauchemar : Ce pouvoir involontaire se manifeste pendant le sommeil. L'esprit du shaman provoque des rêves cauchemardesques chez les dormeurs présents dans un rayon de 10 m autour de l'homme-médecine. Ces dormeurs trouvant leur sommeil désagréable et pénible ne récupèrent pas et les lanceurs de sort ont besoin du double de sommeil avant de pouvoir lancer leurs sorts. Ce pouvoir permet à celui qui l'a de récupérer le lendemain à raison d'1 PV/niv, par heure de repos complet, par jour. Si pendant son sommeil le shaman n'a pu affecter personne faute de monde, il ne peut récupérer et c'est lui qui subit les désagréments de son don.

13) Sens radar : Ce don donne une écoute de +20% et un jet réussi permet au bénéficiaire de localiser, au son, par "echolocation", son environnement.

14) Ouïe fine : Ecoute de +10% mais ne permet pas de localiser l'environnement. Le shaman sent l'arrivée de tout intrus à 200m de distance en collant l'oreille au sol.

15) Nez fin : Un odorat particulièrement développé : +15%. Un jet réussi permet de détecter les émotions primaires chez une personne ou un animal par analyse des hormones émises (colère, peur, haine, faim etc). Ce pouvoir permet en plus d'analyser grossièrement les composantes d'une potion, si l'indien l'a déjà vue.

16) Déplacement à distance : Une fois toute les huit heures, le shaman peut tenter d'utiliser ce pouvoir semblable au sort de magicien niveau 5 "télékinésie". Le poids maximum déplacable est de 250po ; chances de réussite : 30% + 5 /niveau.

17) Connaissance de la psyché : En observant 1 personne/jour/niveau, ce don est semblable au sort de clerc : "détection de l'alignement". De plus le shaman peut savoir si la personne ment, si elle est plutôt versée dans l'art de la guerre, de la magie, ou encore si elle est charmée. Durée du pouvoir : 1 tour + 2 rounds/niveau ; chances de réussite : 60% + 2%/ niv.

18) Repousse le poison : Lorsqu'il est mordu par un animal, le shaman a deux segments pour réussir à neutraliser le poison, ceci 1 fois par jour. Ce pouvoir fonctionne aussi : sur les potions de poison ou la nourriture avariée. Certains poisons à action foudroyante ne peuvent hélas être neutralisés par ce pouvoir. Chances de réussite : 70% + 1 % / niveau.

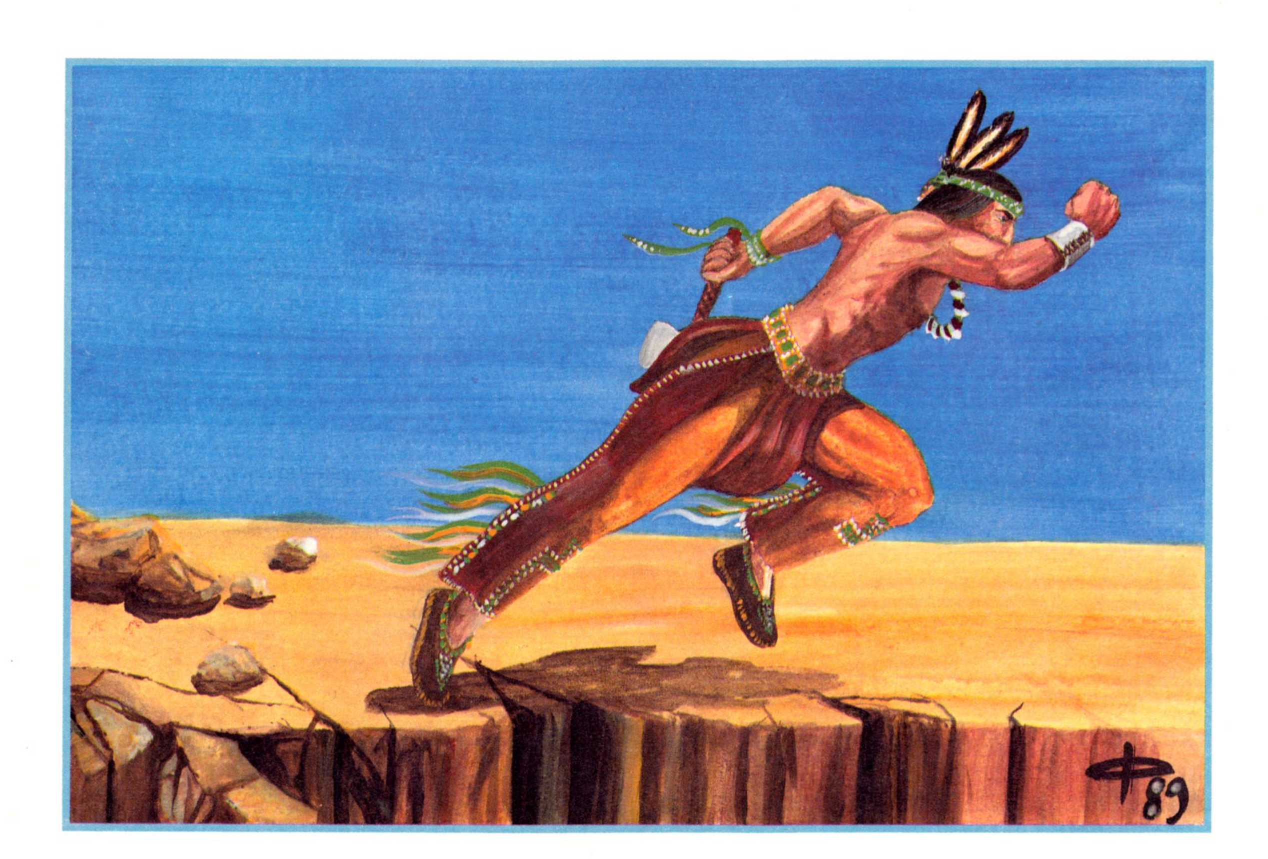
19) Aucun pouvoir : Le shaman est doté d'un tempérament particulièrement agressif et coléreux.

20) Tirer deux pouvoirs

De plus les hommes-médecine du désert peuvent jeûner 1 jour / niveau. Toutefois ils soustraient : 1 au toucher cumulatif par jour passé sans manger.

Lorsque le shaman est entre O et -5 PV, il y a 1% (un d10 pour les centaines, 1 pour les dizaines, 1 pour les unités : 000 = 1000) chance par niveau que l'esprit apparaîsse sous forme d'animal-totem géant et puissant pour le défendre et le panser. Après le 10° niveau cette chance passe à 1%/niveau. L'esprit n'attaque personne s'il n'y est pas obligé, il n'est là que pour protéger l'indien.











les animaux-totem

D 100	ANIMAUX-TOTEM	ALIGNEMENTS AUTORISES	POUVOIRS SPECIFIQUES	SPHERE D'INFLUENCE	VENT
01	Loutre (A, C)	tous	6	2 - 3B	1
02	Chauve-souris (A, C)	tous	13	3A - 4	4
03	Salamandre (A, C)	tous sauf mauvais	2	2	1
04	Grenouille (A, C)	tous	10	1 - 3 - 4	3
05-08	Castor (A, C)	tous sauf chaotique	16	1A - 2	2
09	Gerfaut (A)	tous sauf loyal / bon	Tirer 1d20	1B - 3A	3
10	Renard blanc (A)	tous	1	1 - 3B	2
11-12	Marmotte (A)	tous	14	1B - 4	1
13-15	Grizzly (A)	tous sauf loyal / bon	8	1	2
16	Ours brun (A)	tous sauf chaotique / mauvais	12	1A - 3B	4
17	Ours blanc (A)	tous	1	2 - 3B	3
18-19	Martre (A)	neutre / neutre	4	2 - 5	1
20-26	Aigle royal (A, B)	L/B, N/B, C/B, L/N	17	1 - 3A - 4 - 5	2
27-28	Caribou (A, B)	tous	5	1A	1
29	Elan (A, B)	tous	5	1A	2
30	Truite (A, B)	tous	11	1B - 2 - 3B	3
31-33	Loup (A, B)	tous	tirer 1d20	3B - 4	2
34	Hyène (A,B)	tous	18	1 - 4	4
35-36	Lynx (A, B)	tous sauf neutre / neutre	10	2 - 5	2
37	Belette (A, B)	neutre / neutre	3	1B - 5	3
38	Lièvre (A, B)	chaotique / bon, neutre / bon	tirer 1d12 dans D et E	1 - 4 - 5	4
39	Crotale (B)	C/M, C/N, N/M	tirer 1d8 dans F	1B - 5	1
40	Lézard (B)	tous sauf mauvais	12	2 - 4	1
41	Rat-kangourou (B)	chaotique / bon, neutre / bon	10	5	4
42	Rat des canyons (B)	tous	3	1	2
43-46	Bison (B)	tous sauf chaotique	15	1 - 2	2
47	Buffle (B)	tous	tirer 1d20	3B	3
48	Hibou (B)	tous	tirer 1d12 dans E et F	1 - 2 - 3	4
49-50	Buse (B)	tous	tirer 1d20	3 - 5	3
51	Mouflon (B)	tous sauf loyal	5	3A - 5	1
52	Cougar (B)	tous	10	2 - 4 - 5	2
53	Balbuzard (B, C)	tous sauf loyal	tirer 1d20	3A - 4	1
54	Tortue (B, C)	C/M, C/N, C/B, N/N	tirer 1d20	1 - 3	1
55	Au choix	selon le choix	selon le choix	Selon le choix	selon
56-69	Cheval (B, C)	tous	9	3B - 5	4
70	Corbeau (B, C)	tous	tirer 1d8 dans F	1 - 2 - 3	3
71	Vautour (B, C)	tous sauf bon	tirer 1d8 dans F	1 - 3	3
72-75	Puma (C)	loyal	10	1 - 5	2
76-80	Loup rouge (C)	loyal / bon	7	2 - 3 - 5	4
81-82	Ours noir (C)	tous	tirer 1d20	4	1
83	Lapin (C)	chaotique / bon, neutre / bon	5	1B - 4	1
84	Tatou (C)	tous sauf loyal	12	1 - 2	4
85	Ecureuil (C)	tous	16	3	1
86	Ecureuil volant (C)	tous	tirer 1d20	3 - 5	4
87	Cerf (C)	tous sauf chaotique	5	1 - 3	2
88	Rat musqué (C)	tous	3	1B	4
89	Ragondin (C)	tous	6	2 - 3B	1
90	Alligator (C)	tous sauf loyal	5	2 - 5	2
91-92	Héron (C)	tous	tirer 1d20	2 - 3	3
93	Pélican (C)	tous	6	3	4
94	Canard (C)	tous	6	3	1
95	Glouton (C)	tous	18	1 - 2	3
96	Mouette (C)	tous	6	2 - 3 - 4	3
97	Otarie (C)	tous sauf bon	11	1B - 2 - 3B	3
98	Phoque (C)	tous	tirer 1d12 dans D et E	2	2
99	Boa (C)	tous sauf bon et / ou loyal	8	5	2
100	Anaconda (C)	tous sauf bon et / ou loyal	4	1 - 5	1

A : animal-totem désignant un indien des montagnes.
B : animal-totem désignant un indien des plaines ou du désert
C : animal-totem désignant un indien des plaines du bord de mer ou des marais.
D : Parmi les pouvoirs spécifiques, les n° 1 à 6.
E : Parmi les pouvoirs spécifiques, les n° 7 à 12.
F : Parmi les pouvois spécifiques, les n° 13 à 20.

Ce tableau a déjà été publié en partie dans GRAAL n° 16. Le voici avec tous les compléments nécessaires pour jouer des shamans.

LES CARACTERISTIQUES AD&D

Voici les renseignements pratiques qui vont vous permettre de jouer le shaman, tout comme nous vous avons présenté le guerrier dans le numéro 16. Vu les similitudes, vous trouverez de nombreux renvois à la classe du guerrier.

Age

Le shaman débute en aventure entre 16 et 20 ans, lancer 1d4. Les points de vie sont obtenus par des dés à 6 faces, au premier niveau il rajoute 6 points de vie (il est déconseillé au MD d'accorder le maximum de PV au premier niveau).

Comme le guerrier il ajoute +1 à son score de constitution (les mâles seulement), les femmes compensent en interprétant mieux les rêves (voir plus loin).

Ajustements

Exclusivement ceux du guerrier dans le manuel du joueur pour la force, la dextérité et la constitution. En ce qui concerne l'intelligence, voir dans le manuel des joueurs "abilités des magiciens" et appliquer le pourcentage de "chances de connaître chaque sort" lors d'échanges de sorts entre shamans. Les femmes ont +10%. Sagesse : appliquer ce tableau :

SAG	Sorts suppl.
13	0
14	1 du 1° niv.
15	1 du 1° niv.
16	1 du 2° niv.
17	1 du 2° niv.
18	1 du 3° niv.

Caractéristiques minimales

- Force : 09
- Intelligence : 11
- Ssagesse : 13
- Dextérité : 12

Jets de protection et récupération

Les JP se tirent sur la table des magiciens. Les hommes-medecine doivent dormir beaucoup afin de rêver pour utiliser leurs sorts.
- Au moins 4 heures pour pouvoir utiliser des sorts de niveau 2
- Au moins 7 heures pour pouvoir utiliser des sorts de niveau 5
- Au moins 11 heures pour pouvoir utiliser des sorts de niveau 7
- Au moins 14 heures pour pouvoir utiliser des sorts de niveau 9.

Argent, écriture, deplacement

Voir le guerrier. Le shaman connaît en plus un système de signes gestuels ou de tapes du pied, incompréhensibles pour d'autres indiens.

Capacités et avantages de l'indien

A, B, D progressent normalement comme pour le guerrier. C s'arrête au 1er niveau (voir le guerrier).

Le shaman peut utiliser tous les objets magiques qui ne sont pas en contradiction avec ses fonctions.

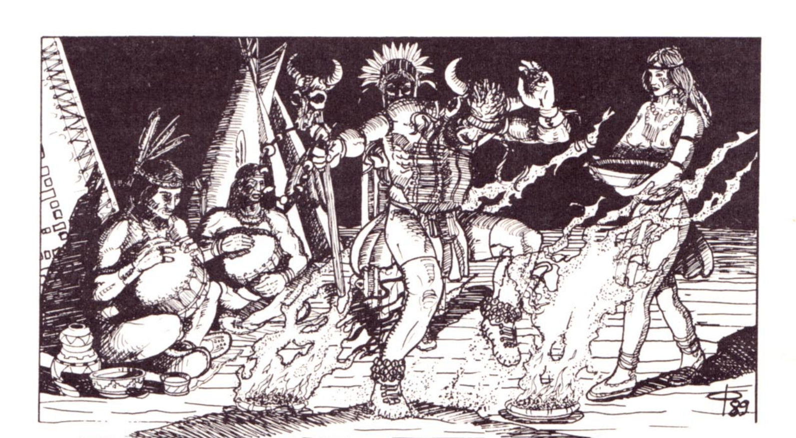
Le passage de niveau

Lorsqu'il a les points d'expérience suffisant, le shaman ne passe pas obligatoirement au niveau supérieur, il lui faut tout d'abord pratiquer la "Danse du Pouvoir". C'est elle qui lui permet d'acquérir de nouveaux sorts, par des rêves lors desquels il apprend quelles composantes il doit utiliser.

Il doit d'abord danser pendant 5h + 1h par niveau de sort à acquérir. Il doit s'assoir, mâcher des plantes de pouvoir (Peyotl) ou une décoction de l'herbe du diable. Il entre en transe (voir guide du maître p. 78 et 79). Ce sont des drogues fortes qui induisent un état comateux chez ceux qui ne sont pas shaman. Le temps de transe dure pendant un nombre d'heures égal à la différence de la constitution du shaman par rapport au chiffre 20 qui est celui de la constitution de presque tous les esprits totémiques (ex : un shaman ayant une constitution de 12 restera en transe pendant 8 heures). Enfin le shaman récupère et s'il veut utiliser ses nouveaux sorts, se met en quète des composantes matérielles de ceux-ci.

Important : les nouveaux sorts acquis lors du passage de niveau ne sont utilisables qu'une semaine après celui-ci (exception faite pour les hommes-médecine ayant pour animal-totem le lièvre, symbole de Nanabozho le dieu qui enseigne aux hommes. Ceux-ci peuvent utiliser les nouveaux sorts dès le surlendemain.





L'art de la chasse - l'odorat

Voir le guerrier. Exception : il n'a pas l'avantage de l'attaque dans le dos.

La fabrication des armes, le feu et la nourriture ainsi que les talents d'herboriste sont les mêmes que pour le guerrier.

Immunité au vertige

Au 1er niveau il peut tomber de 5 m, au 8è de 7m et au 20è de 15m.

Orientation, combat et mêlée

Le shaman combat sur la table des clercs. Il maîtrise deux armes au 1er niveau et 1 tous les 5 niveaux. Pénalité de non - maîtrise : -3 sur les armes indiennes et -8 sur les armes étrangères. Le shaman peut utiliser les armes tranchantes.

Poison et objets magiques

Seuls les hommes-médecine du 5° niveau minimum peuvent concocter des "potions" de poison (voir guide du maître p. 112). Ils fabriquent souvent des potions de soins et de guerison. Les ingrédients et les incantations sont indiqués en rêves ou transmis entre shamans dans des réunions de sorciers appelées Mitotes.



LA MAGIE SHAMANIQUE

Au cours de son apprentissage, le shaman a connaissance de la ou les sphères accessibles à son animal-totem et des sorts dépendants de celles-ci. L'apprenti choisit alors la sphère qu'il compte utiliser. Désormais son animal-totem ne lui transmettra que les sorts en relation avec cette sphère.

Certains animaux-totem ne sont en relation privilégiée qu'avec une sphère, voir une force d'une sphère. Les sphères d'influence sont :

1) terre et régions obscures
2) feu et eau
3) haut et bas
4) sonore et silencieux
5) mouvant et immobile.

Un sorcier peut aussi n'exercer son contrôle qu'à l'intérieur d'une des forces de sa sphère d'influence :
1A) terre - 1B) régions obscures ou 3A) haut et 3B) bas.

Au premier niveau, l'apprenti peut connaître au maximum trois sorts de sa sphère ou de sa force (les deux confondues). A chaque niveau de sort (tous les deux niveaux environ) le sorcier acquiert deux sorts de sa sphère ou de sa force.

Un homme-médecine peut aussi choisir d'apprendre des sorts de la force contraire à celle qu'il contrôle à l'intérieur de sa sphère. Cette opération lui coûte la connaissance des deux sorts de sa force au niveau égal pour un sort de la force contraire ("régions obscures" est le contraire de "terre" comme "bas" l'est de "haut"). Un shaman peut aussi apprendre des sorts de niveaux inférieurs : il peut acquérir deux sorts du niveau inférieur ou trois (maximum) s'il désire connaitre des sorts de deux ou plus niveaux inférieurs à son niveau. Tout cela est possible bien évidemment s'il sacrifie un des deux sorts qu'il acquiert automatiquement lors de sa montée de niveau.



Ainsi Aigle Rouge, animal-totem l'aigle royal, devient shaman du 5° niveau. Il maîtrise la sphère 3A c'est-à-dire "haut". Il obtient automatiquement, par l'intermédiaire de ses rêves, deux sorts du 3° niveau. S'il désire apprendre un sort 3B, de "bas", il doit sacrifier ses deux sorts normaux. En sacrifiant un de ses sorts du niveau 3, Aigle Rouge peut aussi apprendre deux sorts de niveau 2 ou trois de niveau 1.



Echanges de sorts entre hommes-medecine

Les shamans ont souvent soif de connaître des sorts liés à d'autres sphères d'influence que celle qu'ils maitrisent. C'est pour cela qu'ils se réunissent au cours de réunions secrètes appelées "mitotes".

Ils peuvent se communiquer des sorts à raison d'un toutes les 8 heures. Celui qui reçoit le sort, jette 1d100 sous le pourcentage de "compréhension des sorts" afin de savoir si il a compris l'explication. Un jet raté signifie qu'il ne pourra retenter d'apprendre le sort qu'au prochain niveau ou s'il augmente son score d'intelligence. La nuit venue le maître de jeu lance 3d6 sous la sagesse de celui qui transmet le sort ; chaque rang de différence d'alignement entre les deux shamans rajoute 1d6 au jet. Un jet raté signifie que les esprits n'ont pas accordé le rêve permettant d'utiliser le sort en question. Par contre, s'il a compris les explications, celui qui reçoit le sort peut au prochain niveau le connaître s'il le désire grâce à la "danse du pouvoir" mais il ne pourra alors prendre connaissance d'aucun sort de sa sphère à ce niveau.

Les sorts acquis lors d'un Mitote, doivent être mémorisés le matin, car ce n'est pas directement l'animal-totem qui les transmet.

Les sphères d'influence

La force mystérieuse présente dans tout ce qui est le fluide utilisé par les hommes-médecine forme cinq ensembles :

1) Terre et régions obscures :
- A) Terre : concerne tout ce qui se trouve sur le sol : gens, animaux, insectes, arbres, rochers, sol. C'est un ensemble spécifique de mouvements, de mots, d'onguents et de potions. Utilisé pour guerir ou pour détruire.
- B) Les régions obscures : c'est la contrepartie de la terre. Rituels s'appliquant à des entités vivantes dépourvues de vie organique. Pratiques très dangereuses.

2) Feu et eau : Les flammes peuvent transporter le corps comme le fait l'eau. L'homme-médecine considère les flammes et la fluidité comme des propriétés magiques importantes et les utilise comme un moyen de transport physique vers le royaume de la vie non-organique.

3) Haut et bas :
- A) Haut : le vent, la pluie, les éclairs en nappe, les nuages, la lumière et le soleil.
- B) Bas : le brouillard, l'eau des sources souterraines et des marécages, les éclairs, les tremblements de terre, la nuit au clair de lune et la lune.

4) Sonore et silencieux : Manipulation du son et du silence.

5) Mouvant et immobile : Manipulation du mouvement et du non mouvement.



LES FEMMES ET LE VENT

Les femmes sont sensibles au vent. Un vent particulier les favorise, leur apporte une direction. Ce n'est pas le cas des hommes. Elles peuvent s'en servir comme elles le veulent. Ce qu'une squaw prépare (ou lance dans le cas d'un sort) avec "son" vent a plus de force. La shaman-guerrier peut se rajeunir et se rendre belle et désirable grâce au vent. Voici une description des quatre vents et des traits de personnalité qu'ils induisent chez les femmes.

1) La brise - vent d'est : vent du matin qui apporte l'espoir et la clarté,

elle est le messager du jour, pénètre partout. Parfois elle est douce et passe inaperçue, d'autres fois hargneuse et importune.
- Personnalité : allègre, doucereuse, sournoise.

2) Le vent dur - vent du nord : Il est soit très chaud, soit très froid, c'est un vent de mi-journée, plein d'énergie et d'aveuglement. Brise les portes, abat les murailles.
- Personnalité : énergique, dominatrice, impatiente.

3) Le vent froid - vent d'ouest : vent de l'après-midi, triste et pénible. Il ne laisse jamais en paix, glace et fait pleurer. Il est profond.
- Personnalité : maussade, mélancolique, pensive.

4) Le vent chaud - vent du sud : vent de nuit, il réchauffe et enveloppe tout, il protège aussi.
- Personnalité : heureuse, dévergondée, esbrouffeuse.

Pendant que le vent souffle dans la bonne direction ou pendant la période de la journée qui la favorise, une femme-médecine lance ses sorts comme si elle avait un niveau de plus.

Lorsque les deux conditions sont réunies, elle lance ses sorts comme si elle avait deux niveaux de plus et trois niveaux pour tous les sorts ayant un rapport avec le vent. Elle peut aussi se rendre plus jeune d'un an par niveau et plus belle d'un point par niveau (maximum : 22 en beauté) pour une durée d'une heure/ niveau. Elle ne peut accomplir ce prodige qu'une fois par jour et en 3 rounds. Son charisme augmentant par sa beauté, elle peut séduire ceux qui ont une faible volonté (sagesse).

COMPOSANTS ET APPRENTIS - SHAMANS

Les sorts demandant une composante verbale sont des chants, des litanies ou des incantations courtes. Ceux demandant une composante somatique sont des tapes du pied ou des gestes précis ouvrant dans l'espace des passages où l'énergie de l'Esprit s'engouffre. Quand les sorts demandent des composantes verbales et somatiques, il s'agit généralement de danses chantées (le détail des sorts et de leurs composants dans le prochain numéro).

L'homme-médecine lance ses sorts de façon tellement particulière qu'il est fort peu probable qu'une autre classe ou d'autres indiens maîtrisant des sphères différentes comprennent ce qu'il fait. Il chante pour le plaisir lorsqu'il incante, marche normalement ou trébuche lorsqu'il lance un sort demandant un seul pas de danse ou encore fume aussi bien pour son plaisir personnel que pour les nécessités d'un rituel. Et n'oublions pas que les langues indiennes sont multiples : deux indiens de tribus différentes ne se comprennent pas forcément, quant aux non - indiens...

L'indien guerrier ou prêtre désirant devenir homme-médecine ne peut le faire que s'il est déjà mature. Il a deux solutions.

1) Trouver un shaman de 8° niveau minimum qui lui apprendra les premiers rites et les moyens d'accès aux rêves. L'apprenti devra se mettre au service du maître pendant un an minimum, puis effectuer une mission pour le compte de celui-ci. Pendant ce temps, dans ses moments de liberté, il devra fabriquer son gri-gri (voir plus loin) et son sac-médecine. Enfin lorsque le maître l'aura consacré, il pourra



commencer à progresser dans sa nouvelle classe.

2) L'apprenti peut bénéficier d'une "danse des esprits". Pendant la nuit suivant la danse, des rêves lui révèleront par l'intermédiaire de son animal-totem, comment et où trouver les composantes de ses premiers sorts et les rîtes qu'il devra accomplir.

LES OBJETS RITUELS

Voici une série d'objets qui tiennent à la fois d'instruments indispensables à la pratique de la magie et d'objets magiques.

1) Le gri-gri : C'est un colifichet représentant l'animal-totem et sur lequel l'apprenti a assemblé les poils, les plumes ou les écailles, selon les cas, de son esprit protecteur. Le gri-gri focalise l'énergie de l'animal-totem. Le maître lance dessus certains sortilèges, puis le colifichet doit être placé dans le sac-médecine afin que ce dernier fonctionne. Le retrait du gri-gri du sac-médecine annule le pouvoir du sac et entraîne la perte dans le néant des objets restés dedans.

Après avoir trouvé l'animal lui correspondant et lui avoir retiré un ou plusieurs éléments, après s'être excusé, l'apprenti met un mois à confectionner son gri-gri, à sculpter et assembler ses éléments et à prier (le gri-gri est appelé aussi "hochet de prière").

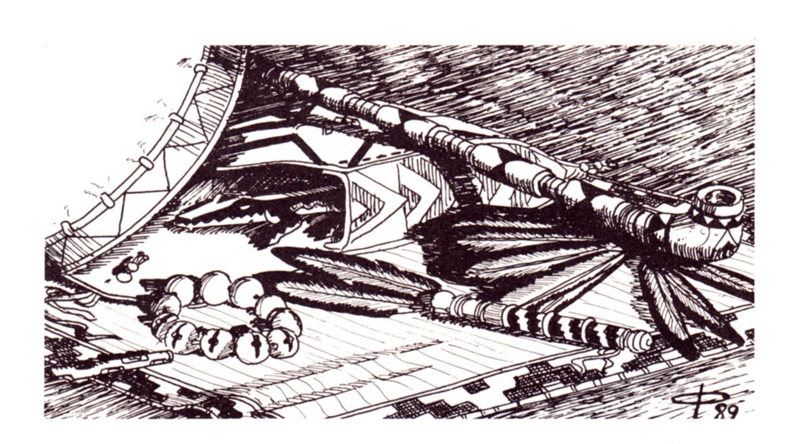
2) Le sac-médecine : Pendant qu'il est au service de son maître, l'apprenti taille et coud dans du cuir, ce sac appelé aussi "baluchon sacré". Il lui faut à peu près quinze jours. Puis il place son gri-gri à l'intérieur, activant la magie de l'ensemble. Le sac agit comme un "sac de contenance" un peu particulier. Au printemps ou en automne, lors de la ceuillette des plantes-pouvoir, il suffit de placer un élément dans le sac pour que le shaman puisse le resortir 1d10 fois / jour pendant 1 an.

Ces éléments peuvent être aussi bien des petits minéraux, de l'encens ou autre. Par contre ce pouvoir ne marche sur aucun métal, ni sur les produits manufacturés comme le gri-gri, la pipe, l'éventail, le sifflet etc, objets que l'on peut tout de même placer dans le sac. Les composantes matérielles extraites du sac qui ne seraient pas utilisées pour l'obtention d'un sort, mais pour assouvir un appétit de richesse, disparaissent un jour plus tard. Les objets peuvent être tranchants ou pointus, cela n'abîme pas le sac de l'intérieur.

Poids du sac : 5 kgs. Contenance maximale pour les objets manufacturés : 2m^3. Temps pour y entrer la main et ressortir les éléments recherchés : 1 segment.

Les hommes-médecine ayant comme animal-totem l'aigle-royal n'ont pas besoin de placer les composantes matérielles avant. L'aigle-royal leur accorde un sac qui contient toujours les éléments recherchés.

Lorsque le sac est perdu, le shaman n'a plus de composantes matérielles et, s'il ne le remplace pas, il devra alors utiliser les plantes de la nature ou se trimballer avec des dizaines de sacs contenant les plantes necessaires. Lorsque le gri-gri est retiré du sac, le shaman doit lui-même fabriquer un autre sac pour en faire un sac-médecine, l'ancien redevenant pour toujours un vulgaire sac.



3) La pipe sacrée : Fumer est une façon de prier pour l'indien, la fumée satisfait les esprits et est un véhicule de la prière. "Le fourneau est la terre, le tuyau représente tout ce qui croît sur la terre, les douze plumes qui pendent là où le tuyau pénètre dans le fourneau appartiennent à l'aigle tacheté et représentent l'aigle et tous les êtres ailés du ciel. Tous les êtres de l'univers sont représentés dans la pipe."

La pipe doit être fabriquée par le shaman dans la pierre à pipe minérale "catlinite", exploitée à ciel ouvert dans des carrières souvent zones neutres pour toutes les tribus. Quelquefois la pipe est taillée dans l'os du petit bison (selon l'animal-totem). Quinze à trente jours sont nécessaires pour sa réalisation.

4) Le bandeau : Placé sur la tête, il est un objet de pouvoir. Il facilite l'accès aux rêves et renforce l'être. Il doit être porté selon une vision que l'on aura de lui dans les rêves, en regardant les nuages ou tout autre signe. Il en est de même de la plume portée sur le bandeau. Son emplacement est primordial. Quelquefois le shaman doit insérer sous son bandeau trois ou cinq plumes.

5) Les plantes de pouvoir :
- Le tabac souvent mélangé avec de l'écorce de saule est alors appelé "Kinikinik". Il est fumé dans la pipe ou dans des cigarettes de roseau. Tel quel il est appelé "Uppowoc".
- Le maïs est chargé de pouvoir : il peut tuer mais aussi guérir.
- L'herbe du diable est un puissant hallucinogène, elle aide le shaman dans ses visions. Tout autre que lui meurt en absorbant cette plante. Une seule goutte de cette herbe, versée dans un breuvage, rend celui qui l'a absorbé amoureux de celui qui l'a versé.
- Le peyotl est un bouton de cactus qui donne de très grands pouvoirs lorsqu'il est ingéré, mais rend fou les non-initiés.
- Le cèdre ou le pin dont on tire l'encens. La fumée de l'encens a le même rôle que le tabac.

6) L'éventail : Il est en plumes d'oiseau, afin de diriger sur l'assistance les fumées de l'encens et accorder la bénédiction. L'éventail est fait avec les plumes de l'aigle, du faucon, de l'ankinga (dinde d'eau), du cormoran, du moucherolle, du dindon sauvage ou de la perruche. L'assemblage nécessite deux jours.

7) Le tambour : Il accompagne les chants et renforce les sorts. Découpé

TABLE DE PROGRESSION

POINTS D'EXP.		NIV	D6	TITRE
0	2500	1	1+6	Apprenti
2501	5000	2	2+6	Yerbero
5001	10.000	3	3+6	Yerbero
10.001	22.500	4	4+6	Yerbero
22.501	40.000	5	5+6	Homme-médecine
40.001	60.000	6	6+6	Shaman
60.001	90.000	7	7+6	Shaman
90.001	135.000	8	8+6	Shaman
135.001	250.000	9	9+6	Shaman
250.001	375.000	10	9+8	Shaman
375.001	750.000	11	9+10	Shaman
750.001	1.125.000	12	9+12	Brujo
1.125.001	1.500.000	13	9+14	Brujo
1.500.001	1.875.000	14	9+16	Brujo
1.875.001	2.250.000	15	9+18	Brujo
2.250.001	2.625.000	16	9+20	Grand sorcier
2.625.001	3.000.000	17	9+22	Grand homme-médecine

- A partir du 6° niveau, le shaman sait par ses prières comment fabriquer et enchanter un sac-médecine. Il ne peut transmettre ce savoir qu'à partir du 8° niveau.
- A partir du 14° niveau, l'homme-médecine peut s'il le désire devenir un "Toltèque". Le but étant l'immortalité, l'échec est sanctionné par la mort (des détails dans notre prochain numéro).

NOMBRE DE SORTS

	Niveau de sorts								
Niv shaman	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	3	2	1[a]						
6	3	2	2						
7	3	3	2	1					
8	3	3	2	2					
9	3	3	3	2	1				
10	4	3	3	2	2				
11	4	3	3	3	3				
12	4	3	3	3	3	1[b]			
13	4	4	3	3	3	2			
14	4	4	3	3	3	2	1[c]		
15	4	4	4	3	3	2	1		
16	4	4	4	4	3	3	2	1[d]	
17	4	4	4	4	4	3	2	2	
18	4	4	4	4	4	4	3	2	1[e]
19	5	4	4	4	4	4	3	2	1
20	5	5	4	4	4	4	4	3	2

a : niveau de sort accessible seulement à des indiens matures.
b : niveau de sort accessible seulement à des shamans possédant 16 en sagesse et 13 en intelligence.
c : niveau de sort accessible seulement à des shamans dans la force de l'âge ayant 17 en sagesse.
d : niveau de sort accessible seulement à des shamanspossédant 16 en intelligence
e : niveau de sort accessible seulement à des shamans possédant 18 en sagesse et en intelligence.

dans du cuir ou des boyaux, sa fabrication est assez longue : deux mois.

8) Les grelots : Constitués de calebasses remplies de graviers ou de grains de maïs, ils chassent les mauvais esprits et aident à soigner. Quelquefois ils sont associés au gri-gri. Le shaman peut les agiter au bout d'un bâton, ou encore les porter attachés aux chevilles et aux poignets. Dans ce cas, c'est pendant les pas de danse que leurs pouvoirs se manifestent. Temps de fabrication : trois heures par grelot. La calebasse doit être changée tout les six mois. A partir du 5° niveau, ils donnent une "protection contre le mal" tant que leur bruit se fait entendre.

9) Le sifflet : Il est taillé dans l'os d'une aile d'aigle. Il chasse les mauvais esprits. Temps de fabrication : huit mois. Un shaman du 6° niveau ou plus sifflant dedans d'un coup sec annule l'initiative des êtres mauvais.

10) L'étui sacré : Il est en cuir de bison, afin de transporter "père peyotl" (bouton de cactus aux dimensions exceptionnelles). Une fois la peau préparée, l'indien met de un à quatre jours selon les ornements qu'il aura dans ses visions, à le fabriquer.

11) Le bâton : C'est celui du guide dont l'extrémité est généralement recourbée et ornée de plumes. Il montre la voie. Temps de fabrication : six heures ornements compris.

12) Le fouet à serpent : Afin de se faire obeir de ces animaux, l'indien (notamment les hopis) fixe deux plumes d'aigle sur un court manche de bois. A partir du 10° niveau, un shaman l'ayant fabriqué à ce niveau sera protégé contre tous les serpents (même les dragons sont affectés) et leurs attaques et ce une fois par jour tant qu'il est tenu en main.

13) Le poisson - chandelle : C'est un salmonidé péché aux embouchures chez les *Nootkas* et les *Salishs*. Ce poisson est si riche en huile que lorsqu'une fois séché des ficelles sont passées d'un bout à l'autre de son corps, elles brûlent avec suffisamment d'éclat pour fournir pratiquement le seul éclairage connu des indiens. Les shamans les échangent entre eux lors des commerces.

14) Les crawdad : Boucles d'oreilles protectrices représentant l'écrevisse du pays ou l'animal-totem, en or , argent ou étain.

Thierry Renaud

Le mois prochain dans GRAAL, découvrez :

- La liste de sorts du shaman, par niveaux et par sphères d'influence, agrémentée de nombreux sortilèges inédits issus du fabuleux folklore indien.
- Comment votre personnage peut devenir un "Toltèque" : puissants parmi les puissants, ces hommes-médecine atteignent à l'immortalité.

STAR WARS



LE GROUPE

La galaxie est vaste et les grandes flottes de combat de l'alliance ne sont pas si nombreuses. Et puis, la lutte spatiale n'est pas tout : il y a des cas qui nécessitent l'intervention d'unités légères de combat pour l'espionnage et les commandos. Voilà pourquoi GRAAL vous propose le portrait d'une section autonome rebelle de services secrets.

Corellian, planète - mère des humains, qui par son atmosphère, ses climats et ses reliefs ressemblerait beaucoup à la Terre, si cela ne se passait "il y a bien longtemps dans une lointaine galaxie, très lointaine..."

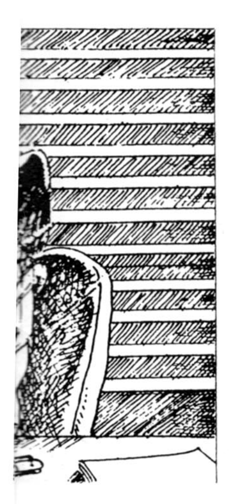
C'est sur cette planète que *Chrémès Starzec*, ancien sénateur et héros des guerres cloniques, s'est installé incognito. Sous couvert d'un cabinet d'expertises et de recherches archéologiques, il a créé sa propre unité de services secrets et implanté son quartier général dans l'une des plus grandes villes de cette planète sous influence impériale.

Pourtant, sa section est autonome et à peine reconnue par l'Alliance où, bien sûr, il est toujours révéré en tant que héros et où il garde beaucoup d'amis. Mais les rivalités que lui a attiré sa renommée et le rejet de ses propositions par des technocrates stupides et envieux, l'ont décidé à devenir un rebelle indépendant et à appliquer lui-même ses plans.

Les équipes légères sont nécessaires, certes, car plus discrètes, mais il leur faut une véritable couverture quotidienne. Ainsi, sous couvert de recherches historiques, ses hommes peuvent, ensemble, se rendre presque partout à des fins d'espionnage et de sabotage. De plus ce sont des scientifiques : ils ne font pas peur et souvent ne sont pas pris au sérieux. Chrémès a, ce qui ne gâche rien, beaucoup de responsables impériaux et autres sommités parmi ses clients. L'équipe a toujours un point d'attache (voir plus loin) et une couverture une fois la mission terminée. En prime le groupe vit normalement, au milieu des gens : c'est réconfortant. Ce sont tout un tas d'avantages que n'apportent pas pour les actions de fond les bases spatiales dissimulées de l'Alliance, où l'agent de retour de mission est grillé une fois sur deux. Le choix de Corellian est important : l'Empire est bien installé dans ce système, il y a donc beaucoup de travail.

L'équipe de Chrémès, cela aussi ne plaisait pas à ceux de l'Alliance, est formée de laissés pour compte, de parias (éclaireurs, mercenaires, hors-la-loi, mécaniciens,...). Presque tous allient de solides connaissances scientifiques (au besoin acquises après leur recrutement) à des qualités d'hommes de terrain. Mal vus de l'Alliance et détestant l'Empire, ils vouent un profond respect à Chrémès et ce bien plus à l'homme qu'au héros. Pourtant l'Alliance n'est jamais fâchée de recevoir des renseignements importants ou d'apprendre la chute d'un point stratégique adverse. Bien qu'il y en ait toujours pour parler de coups de chance.

Chrémès Starzec, qui ne quitte presque jamais le cabinet, reçoit les clients importants. Ses relations s'avèrent souvent utiles. Il passe le plus clair de son temps à décoder les messages sub-spatiaux et à préparer les actions de son groupe. Il répond parfois aux demandes de ses vieux amis de l'Alliance : l'équipe remplit alors des missions pour eux, en échange de



Cher MJ,

Avec dans les mains cette aide de jeu, tu n'as plus qu'à te laisser aller aux délires scénaristiques que permet cette architecture et jouer Chrémès. Tu aimeras sans doute incarner celui qui deviendra ton personnage attitré, en le rendant tour à tour cocasse et dur, mais de toute façon concis et charismatique. Il renforcera ton statut et ton autorité de MJ pour le plaisir de tous car ton univers n'en sera que plus crédible. Et oui, n'oublie pas que Chrémès est le chef de l'équipe, c'est lui qui donne les directives et il fait partie de la vie des PJ, tout comme toi ! Ceci et le cadre de cette section spéciale donnera plus de cohérence scénaristique à tes différentes campagnes : ce n'est pas par hasard qu'il arrivera aux PJ une multitude d'aventures extraordinaires. Ils auront une vie d'agents secrets en somme.

CHREMES

renseignements ou de services. Quand il en a le temps, il aide à la conception de nouveaux équipements.

Du vol de documents pendant un bal donné par le gouverneur impérial à la destruction de places-fortes, en passant par la création de scandales financiers, le sauvetage d'agents rebelles perdus en pleine jungle ou la guerre secrète, cette section autonome de services secrets est l'une des plus efficaces de la galaxie. Le seul point noir réside dans le fort caractère de chaque membre du groupe. Heureusement Chrémès est un personnage hautement charismatique. Si l'un des membres du groupe se faisait prendre lors d'une mission et était identifié par des impériaux, il est fort à craindre que l'équipe verrait son avenir compromis.

Que la force soit avec les meilleurs !



LE QUARTIER GENERAL

0 : entrée
A : contrôle visuel et vocal d'entrée
B : dépôt des armes des visiteurs
C : couloir d'accès pourvu d'un détecteur d'énergie

Après l'identification visuelle et vocale du visiteur, l'accès au couloir est ouvert. Puis le dit visiteur s'y retrouve enfermé pour la détection et le dépôt d'éventuelles armes énergétiques : blaster, grenade, détonateur thermal, etc. Ensuite seulement, la deuxième porte s'ouvre.

1 : Cabinet d'archéologie
A : bibliothèque informatique
B : droïde de sécurité
C : accueil
D :vitrines d'exposition
E : analyseur et droïde scientifique
F : entrée des locaux privés, munie d'un identificateur
G : toilettes

2 : Bureau de Chrémès
A : bureau équipé d'un ordinateur très puissant
B : meuble de rangement
C : baie vitrée
D : lit, derrière une tenture
E : salle de bains
F : vitrines
G : passage secret

3 : Salle à manger
A : table de repas
B : cuisine

4 : Couloir
A : toilettes

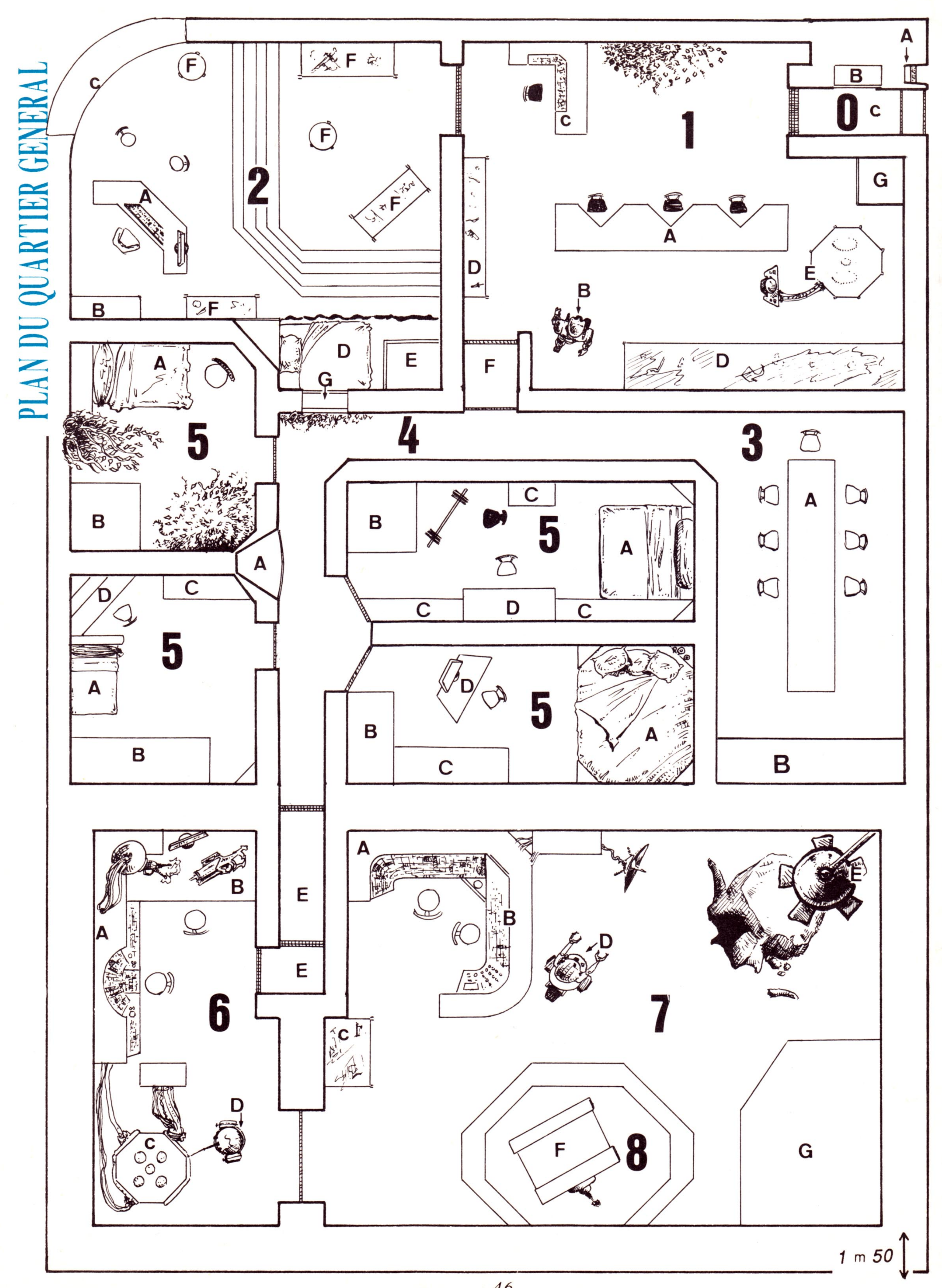
5 : Chambres
A : lits
B : bains
C : rangements
D : bureaux

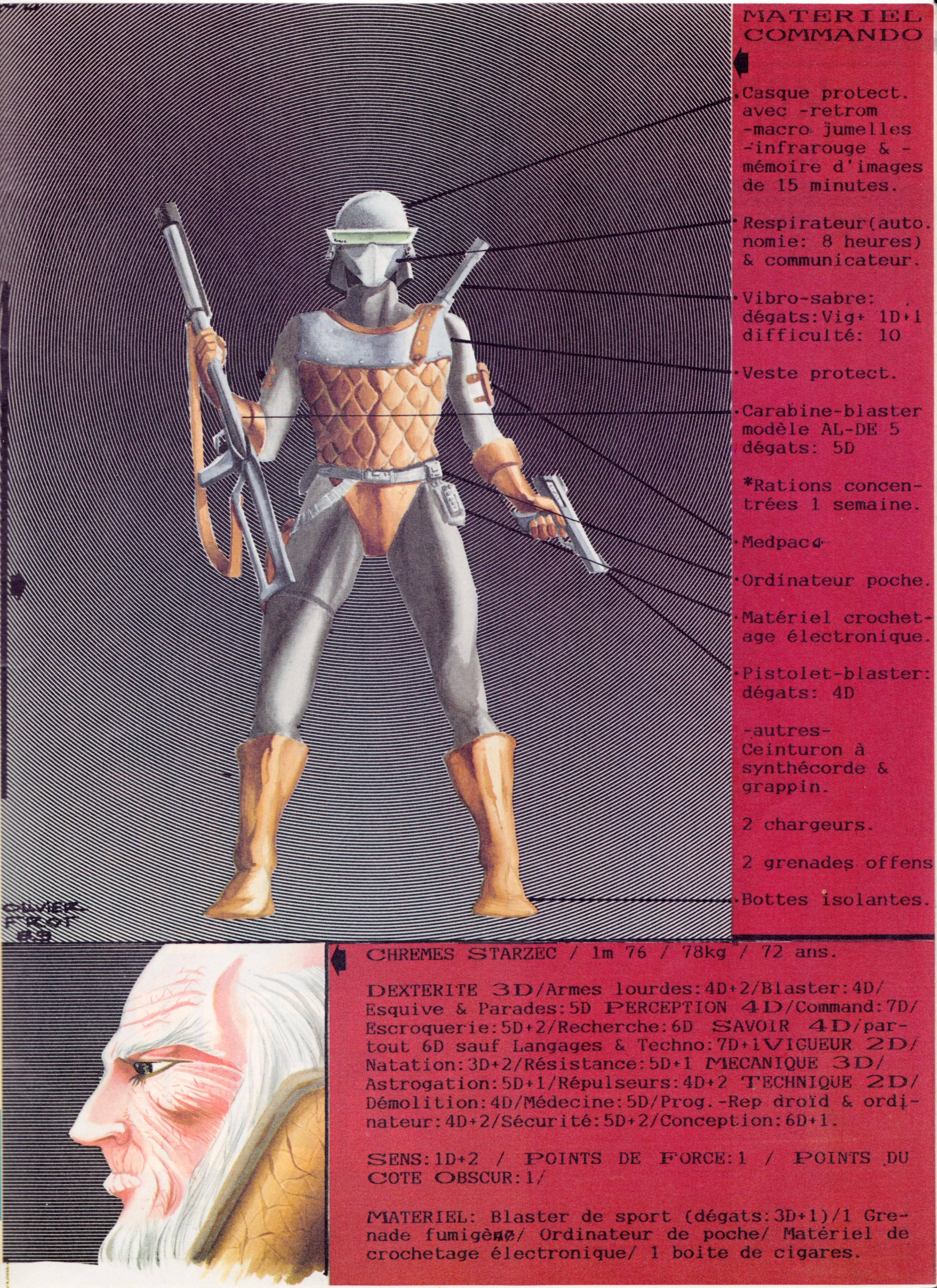
6: Atelier technique et scientifique
A : ordinateur
B : montage technique
C : cuve de régénération
D : droïde scientifique
E : entrées avec systèmes de sécurité et d'identification

7 : Laboratoire
A : radio sub-spatiale
B : ordinateur
C : vitrine
D : droïde outil
E : analyseur
F : transporteur de charges
G : armoire de rangement

8 : Ascenseur électromagnétique menant au garage

Haufe, le vilain petit Ewok


PLAN DU QUARTIER GENERAL
0
1
2
3
4
5
5
5
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
1 m 50

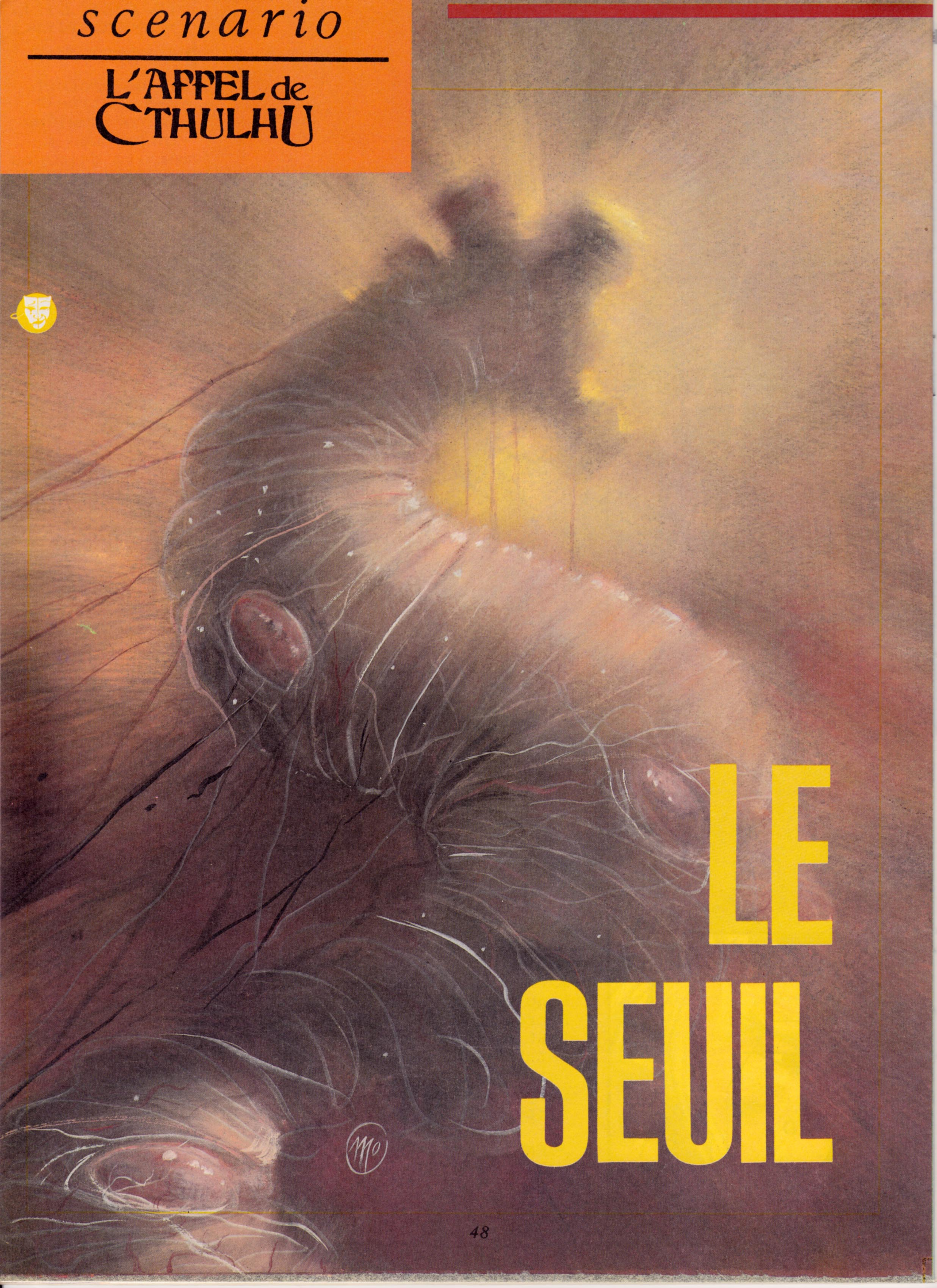


CHREMES STARZEC / 1m 76 / 78kg / 72 ans.

DEXTERITE 3D/Armes lourdes:4D+2/Blaster:4D/Esquive & Parades:5D PERCEPTION 4D/Command:7D/Escroquerie:5D+2/Recherche:6D SAVOIR 4D/partout 6D sauf Langages & Techno:7D+1VIGUEUR 2D/Natation:3D+2/Résistance:5D+1 MECANIQUE 3D/Astrogation:5D+1/Répulseurs:4D+2 TECHNIQUE 2D/Démolition:4D/Médecine:5D/Prog.-Rep droïd & ordinateur:4D+2/Sécurité:5D+2/Conception:6D+1.

SENS:1D+2 / POINTS DE FORCE:1 / POINTS DU COTE OBSCUR:1/

MATERIEL: Blaster de sport (dégats:3D+1)/1 Grenade fumigène/ Ordinateur de poche/ Matériel de crochetage électronique/ 1 boite de cigares.


LE
SEUIL

UN ARTICLE PARAIT DANS LE N.Y. TIMES

Le N.Y. Times, dans un article du mardi 21 juin 1921, confirme la rumeur selon laquelle un bouleversement de grande ampleur serait en train de se produire concernant la place des constellations dans notre galaxie. Certaines étoiles, voire certains groupes d'étoiles, changent de place les uns par rapport aux autres... Ils migrent pour former de nouvelles constellations, jusqu'alors inconnues.

L'inquiétude dépasse de beaucoup le cadre très réservé des scientifiques pour gagner la population, inquiétude qui de tarde pas à se changer en affolement : les émeutes répondent aux actes individuels d'hystérie.

Alors que certains agitateurs proclament la fin du monde, il n'est pas un citoyen qui ne se soit précipité au poste de police pour déclarer avoir vu quelque chose. Certains opportunistes n'hésitent pas à tirer profit de la situation et vendent sans vergogne toutes sortes de lunettes astronomiques... Tandis que les plus crédules se précipitent chez les voyants ou astrologues de tout poil. Dans une interview, le maire se déclare fort préocupé des récents événements et commente amèrement tant la hausse de la criminalité que celle des suicides.

L'article se termine sur les hypothèses du professeur *Edward Halton* (directeur de l'observatoire de N.Y.). Ce dernier reste évasif quant aux évolutions futures du phénomène. Il fait confiance aux savants du monde entier qui devraient se réunir dans peu de temps à N.Y. pour un congrès exceptionnel.

A L'OBSERVATOIRE

Pour y entrer les investigateurs doivent faire preuve d'astuce car un cordon de policiers ceinture la foule massée devant les portes d'accès. Une fois à l'intérieur, il faut attendre plus d'une heure avant de rencontrer le professeur. Assez petit, ramassé sur lui-même, la cinquantaine grisonnante, il éponge son front dégoulinant de sueur à l'aide d'un mouchoir blanc. Les investigateurs vont retirer essentiellement deux choses de leur courte entrevue avec Halton.

- Il apparait désormais certain que le phénomène se déroule en plusieurs phases. En effet, après avoir opérer un mouvement, les constellations reformées s'immobilisent pour un temps variable puis reprennent leur ronde infernale. Deux phases d'arrêt ont été constatées, l'univers est en mouvement vers une troisième "phase".
- Le professeur Halton croit se souvenir d'un événement analogue décrit par un astronome fou du 17° siècle en Angleterre. Mais il n'attache que peu d'importance à ce fait.

Interpellé par l'un de ses confrères, le savant quitte précipitamment les investigateurs, non sans quelques excuses sommaires. Ces derniers se font raccompagner à la sortie.

RECHERCHE EN BIBLIOTHEQUE

Un jet de *bibliothèque* permet de découvrir que l'astronome anglais est J. Thomas Bowe (1624-1665) né à Manchester, mort emprisonné dans la tour de Londres aux alentours de 1665. L'astronomie fut dès son plus jeune âge une passion pour lui. Après la mort de son épouse en 1649, il se réfugie dans l'occultisme. A deux traités d'astronomie viennent s'ajouter le *"Ethera Eternae"* en 1654, puis le *"Troisième Livre de la Lune"* en 1657 dans lequel est fait pour la première fois allusion au *"Nekkath-Râ"*, livre mythique qui aurait été rédigé à Rome en 350 avant J.C., à partir des fragments d'un papyrus de la quatrième dynastie (2600-2500 a.v. J.C.). Ce livre, mélange de latin et d'égyptien, aurait été recopié par un moine lombard du nom de *Rheto* au douzième siècle. Devenu la propriété d'un gentilhomme français, on pense donc que c'est en France que Bowe aurait retrouvé le livre.

A l'automne 1657, quelques trois mois après la parution du dernier livre de Thomas Bowe, son oeuvre entière se voit condamnée à être brûlée en place publique. Arrêté alors qu'il essayait de s'enfuir, l'astronome sera dès lors emprisonné jusqu'à la fin de sa vie. Le procès pour sorcellerie débouchera, faute de preuve, sur le cachot à vie.

C'est lors de son séjour en prison qu'il aurait consigné sur quelques feuilles manuscrites la découverte d'un phénomène dont les historiens s'accordent à penser qu'il relève plus du délire que d'une observation scientifique (nouveau jet de *bibliothèque* réussi pour mettre la main sur les lignes ci-après).

"Le rayon de lune tombe en oblique sur l'une des dalles de mon cachot. Depuis quatre ans ma seule joie, ma seule raison de vivre est la contemplation des cieux. Je m'approche des barreaux pour me repaître de la clarté lunaire. L'eau qui me sépare des astres n'est point troublée ce soir ; ont-ils jamais été aussi scintillants ? Mais que se passe t-il ? La lune s'estompe, le poisson se désunit, le capricorne s'affole... Les fous, ils ont osé... La première configuration se réalise... Nous allons tous mourir..."

Ce récit se situe dans la période où Thomas Bowe était déjà atteint de folie. Cette nuit scella définitivement son avenir et il mourrut dans d'atroces souffrance en 1665 (on le suppose). Pour de plus amples recherches une courte bibliographie (troisième jet de bibliothèque nécessaire) sera proposée aux investigateurs :

- "Quand l'univers rencontre le divin" de William BARTON.
- "L'occultisme et l'astronomie " de Steve ENDERSON.
- "Les astronomes anglais du dix- septième siècle" thèse du Docteur Larry TRENCH de l'université de Tampa (Floride).
- "Le ciel et nous" de Douglas L. WRATH.

Après renseignements : W. Barton est mort en 1886, S. Enderson en 1903, D.L. Wrath en 1895.

Ce scénario est destiné à trois ou quatre investigateurs avertis des dangers inhérents à l'Appel de Cthulhu. Que l'illusion d'une première partie trop facile (l'enquète) n'estompe pas les réelles difficultés de la seconde... Pour bien faire les investigateurs habiteront N. Y (mais pour les cas particuliers toute conversion est possible).

CHEZ LARRY TRENCH

Si les investigateurs cherchent des renseignements sur Larry Trench avant de lui rendre visite, voilà ce qu'ils pourront apprendre : il est né à Wexton (petit village de floride) en 1845, il fait ses études à Tampa (où il dépose sa thèse en 1872), puis vient s'installer à New-York où il vit d'une rente. Il habite 59, Merchandising street (bronx).

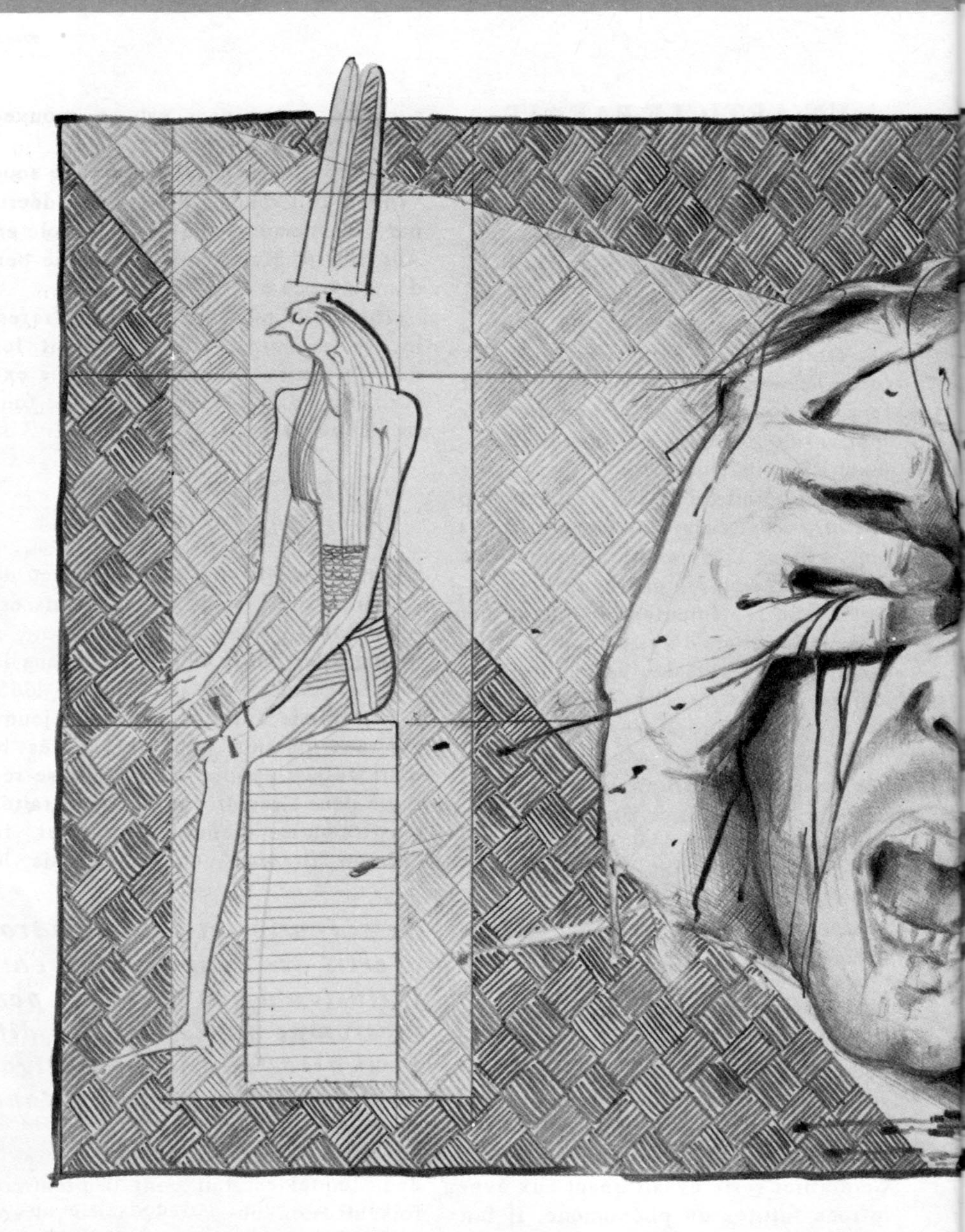
L'appartement qu'occupe Larry Trench est situé au troisième étage d'un immeuble plutôt délabré. Sur le

palier du troisième étage les investigateurs distinguent nettement des bruits de lutte à l'interieur (pour enfoncer la porte un jet sous la *force* est nécessaire). L'entrée, dans un style sobre, donne sur un long couloir obscur d'où proviennent manifestement les hurlements d'un être humain. Au fond du couloir, deux portes : l'une, celle de gauche, est littéralement déchiquetée. Si l'un des investigateurs s'approche du pas de la porte, il voit passer devant lui la tête d'un homme lancée à pleine vitesse pour finir sa course sur le mur du couloir. Un examen plus attentif permet à l'une des personnes présentes d'apercevoir deux mains recroquevillées sur le visage comme pour le masquer (certains doigts perforant les orbites, *SAN* : - 1d4).

Une seconde tentative se voit couronnée du succès. La pièce ressemble à un véritable champ de bataille : les tentures sont arrachées, les meubles renversés... De plus des vapeurs, provenant d'une porte ouverte à l'angle opposé, ne permettent qu'une vision approximative. Dès les premiers pas dans la pièce, un bruit de plongeon s'échappe de la porte d'en face entrouverte. Cette dernière donne sur la salle de bain : quelques flaques jaunâtres reposent sur le sol alors que la baignoire est remplie d'un liquide noirâtre. (Si les PJ essayent de fouiller ou sonder la baignoire, ils lui trouvent un fond de 4,60 m pendant 10 minutes, le temps pour l'eau de reprendre sa couleur normale).

La fouille de la chambre permet aux investigateurs de découvrir, outre le corps mutilé de Larry Trench, les objets suivants :
- Une quantité innombrable de livres concernant l'astronomie (dont plusieurs exemplaires de sa thèse)
- Avec difficulté (car caché sous le parquet, *TOC* nécessaire) quelques ouvrages occultes d'importance plus que secondaire, mais dont l'un d'eux contient des feuillets où sont inscrites des formules tant latines qu'egyptiennes.

La fouille de l'entrée, du couloir, de la cuisine n'apporte rien de plus. Deux *TOC* opérés dans le séjour permettent de mettre la main sur :
- Un paquet de lettre constituant la correspondance entre Trench et un certain *John Mantle* (qui envoie ses lettres de Wexton près de Tampa, Floride). Une lecture approfondie des lettres se fait ressortir les liens sérrés qu'entretenaient les deux individus (même si sur la fin un prodond désaccord les opposait). On remarque à



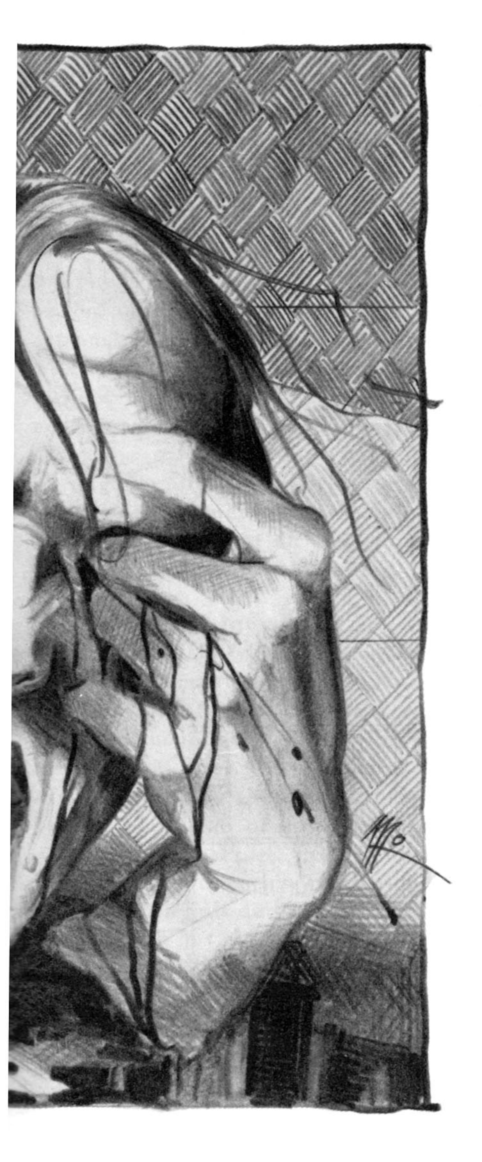
de multiples reprises que Trench surnomme Mantle "le colonel". Dans une lettre d'août 1919 il lui recommande de ne pas faire d'imprudence avec "le livre". Un autre passage intéressant fait allusion à un trésor caché.
- D'autres papiers sont susceptibles d'être découverts derrière la glace du séjour. En sus de complexes dessins géometriques, de symboles cabbalistiques, ils contiennent des commentaires concernant des formules et rituels du "Nekkath Râ".

Ce livre évoque, entre autres choses, les neuf songes d'*Horus*. Celui-ci, représenté par un faucon, est le dieu dynastique qui conseille et protège les pharaons. La légende veut que lorsqu'un pharaon a besoin d'aide (parce que son empire court un grand danger), il lise un passage du livre sacré dans le but de converser avec Horus. C'est dans l'état de fixité et d'éternité provoqué par le songe que le dieu formule sa réponse, sibylline le plus souvent. De la naissance à la mort, un pharaon ne devait exécuter que les huit premiers songes d'Horus car la réponse du dieu au neuvième ouvrirait un "seuil" qui permettrait à des créatures immortelles et infernales de descendre sur terre.

Un peu de réflexion à partir des dessins et symboles précédemment cités autorisera à penser que les neuf configurations ou "phases" correspondent aux neuf songes d'Horus.

L'ARRIVEE A WEXTON

Le voyage : trois types de transport sont envisageables :
- Le train : le calme et la tranquillité du transport collectif pour 31 dollars seulement de N.Y. à Tampa (trois changements, durée totale : 32 heures).
- L'automobile : le principal handicap est le nombre de miles à couvrir (1100). Le voyage durera environ cinq jours (à raison de 10 heures de conduite par jour).
- L'avion : 9 heures seulement de voyage mais très grande difficulté



pour trouver un appareil (il faut affréter spécialement un avion). Le juste prix tourne aux alentours de 112 dollars par personnes (aller / retour), mais c'est compter sans les escrocs.

Pour gagner le village de Wexton on peut soit acheter des chevaux (200 à 650 dollars) soit louer une automobile (entre 45 et 90 dollars la semaine, suivant le modèle demandé et l'ardeur des pourparlers : jets de *baratin, discussion, marchandage*). Trente-huit miles séparent Tampa de Wexton (deux heures et demi en voiture, quatre heures à cheval).

Wexton est un petit village du sud, replié sur lui même. Toutes les familles se connaissent, c'est pourquoi des étrangers qui débarquent sont considérés comme des intrus. Pour les habitants, Tampa (la civilisation) est bien loin, peu nombreux sont ceux qui y vont une fois le mois. Le racisme et le conservatisme font bon ménage derrière les rideaux tirés.

Si l'un des autochtones est interrogé il répond dans un patois incompréhensible (avec une évidente mauvaise foi). Il indique la maison du maire, pour se débarrasser des PJ. Le maire accueille les investigateurs devant sa maison et les invite à entrer. Il s'agit d'un homme plutôt âgé (65 - 70 ans) mais dont les yeux et les mouvements sont restés vifs. Il porte un pantalon de grosse toile, une chemise, un chapeau en peau de bête. Interrogé, il évoque principalement les points suivants :

Le colonel John Mantle a bien vécu ici. Lors de la guerre de sécession la floride était parmi les confédérés. A cette époque un fort fut construit dans les *Everglades* non loin du village. En 1861 John Mantle fut nommé colonel de ce fortin, qui dit-on aurait servi de dépôt d'or pour l'armée sudiste. Or dans la nuit du 24 au 25 septembre 1863 le fort, sous l'effet d'un cataclysme, disparaît sous les eaux du marais. Fait du hasard, le colonel était de sortie cette nuit là. Même après la guerre il continua à rechercher le fort mais sans succès. Il est mort en 1892. Son fils unique, inconnu jusqu'alors, s'est établi un peu à l'écart du village, au bord des Everglades. Il vit seul enfermé dans sa maison avec un domestique pour seule compagnie.

Questionné sur des "phénomènes étranges", le maire répond qu'à part le tremblement de terre de l'hiver dernier et la sécheresse en 1917, rien ne s'est passé ici depuis 20 ans. Pour obtenir plus de renseignements en l'absence du "curé", il conseille aux investigateurs de se rendre chez *Dwight*, une petite épicerie dont l'arrière boutique sert de bar.

Chez Dwight, l'offre d'une tournée générale réchauffe l'atmosphère. Trois clients sont présents, dont un, qui de part sa posture sur la chaise et son regard avachi, a troqué sa sobriété pour une bouteille de Whisky complètement vide. La conversation plate et morne ne tarde pas à prendre une allure plus intéressante, les PJ apprennent que des rumeurs dans le village font état de l'existence "d'êtres des marais". Ces créatures surnommées aussi "les vaseux" se promèneraient dans le bayou. C'est à elles, en tout cas, que l'on attribue la disparition du vieux *Campbell*. Un soir il s'est aventuré dans le bayou, cela fait six mois de cela et on ne l'a pas revu depuis. Désormais la maison de Campbell, à l'entrée du village n'est plus habitée que par sa veuve.

Si les investigateurs vont la voir, elle leur raconte l'histoire suivante : son mari avait l'habitude d'aller dans le bayou ou il aimait pêcher et chasser. Le premier mardi de février il part comme à son habitude sur le coup de midi. En fin de soirée il n'était toujours pas rentré. Inquiète elle avertit le maire qui organise une battue en vain.

Si les investigateurs se décident à aller rendre visite au fils du colonel Mantle, ils sont à peine arrivés à la moitié du ponton (la maison est sur pilotis) que la porte s'ouvre pour laisser place à un domestique hargneux et à ses deux chiens. Il ordonne aux investigateurs de décamper tout de suite.

Si les investigateurs se rendent à l'état civil à Tampa, il découvrent que l'acte de naissance de William Mantle, le fils du colonel John Mantle, présente de sérieuses irrégularités.



L'APPEL de CTHULHU

Palier

SEJOUR

Entrée

Couloir

Cuisine

Chambre

Salle de Bains.

La Maison de Larry Trench

5

2

3

1

4

1. Route en Terre
2. Ponton
3. Maison
4. Crique de l'Indien Mort
5. Le Bayou (everglades)

La maison du Colonel John Mantle

Séjour

appartements du Domestique

Cuisine

escaliers

Bureau

Chambre du Colonel

Salle de Bains

Chambre

Chambre

Chambre

Salle d'étude (volets clos)

chambre

Hall

Séjour

biblio-

ponton

A: armement
C: cantine
D: dortoir
E: écuries
M: mess
O: officiers
R: reserves
P: puits

R E E E C A D P M R D D D D

Le Fort

A: abris de chasse
E: etang
F: fort
P: puits

A F P E

1

3

2

4

5

7

6

1: Le puit
2: mur écroulé
3: Trésor (or + billets)
4: escalier menant à la salle des rites

5: Voute stellaire
6: Fosse (2 larves)
7: Le Colonel

CHEZ LE COLONEL

Une fois débarrassé du domestique et de ses chiens, une visite de la maison s'impose :

Le hall : la porte d'entrée donne sur le hall. Cette pièce est symbolique de la vie dans la maison et de celui qui l'habite. Près de la porte deux buffets se font face (les tiroirs sont remplis de cartouches). Au-dessus de chacun d'eux est suspendu un fusil datant de la guerre de sécession. Des drapeaux confédérés tapissent les murs. Le hall débouche sur deux longs couloirs et un large escalier qui monte au grenier. Des bouillonnements et des barbouillements proviennent du haut pour venir se perdre au bas de l'escalier.

La bibliothèque : elle contient entre 1200 et 1500 ouvrages. Toutefois, les livres d'occultisme et d'astronomie sont représentés plus que de normale (bien qu'aucun ne soit véritablement intéressant). Les PJ trouvent un exemplaire de la thèse du professeur Trench ainsi que plusieurs centaines de pages manuscrites de la main de Mantle concernant les traductions et études en Anglais du Nekkath-Râ.

Les chambres : la fouille ne donne rien.

La chambre du colonel : la porte est fermée, une effraction est indispensable. Un *TOC* est nécessaire pour découvrir un journal intime caché dans un tiroir secret faisant partie de la marquetterie du bureau. Sa lecture confirme que c'est bien Mantle qui est à la base de toute cette affaire. Natifs du même patelin, il fait véritablement connaissance avec Trench après la guerre de sécession en 1885. Devenus des amis à cause de leur passion commune l'astronomie, cet innocent hobby est détourné de son but courant quand en 1890, Trench revient d'un voyage d'étude en Angleterre (dans le but de compléter un ouvrage qu'il est en train d'écrire consacré à Thomas Bowe) avec un exemplaire du fameux Nekkath-Râ, exemplaire volé à un riche collectionneur qui lui avait accordé sa confiance.

L'ouvrage provoque une intense excitation de la part de Mantle. Ce dernier voit en ce livre un instrument de vengeance ainsi qu'un bon moyen pour acquérir des pouvoirs surnaturels et mystiques. Alors que Trench, lui, considère le livre comme un document à étudier, il ne voit que la valeur scientifique de l'ouvrage. De cette différence de vue naît une profonde divergence. Après une violente dispute, le soir du 11 avril 1892, Trench part pour New-York, dans le but de poursuivre ses recherches. Mantle change alors d'identité pour avoir les mains libres. Mais c'est lui qui a gardé le livre.

L'étude longue et fastidieuse du Nekkath-Râ commence. Peu à peu (on le constate dans le journal, jet de *psychologie*) la folie déforme son écriture, sa pensée, son esprit... Grâce à ses pouvoirs et à quelques recherches dans la bayou, il fait remonter le fort à la surface (décembre 1920). Puis il fait creuser une salle qui doit lui permettre d'exécuter les neufs songes d'Horus. Son but est évident, il s'agit d'atteindre la neuvième configuration pour qu'Horus réponde et ouvre le seuil aux créatures infernales. Créatures qu'il se croit capable de contrôler et d'amener ainsi à reconquérir le nord de l'amérique pour faire triompher le sud dans une guerre de sécession qui pour lui n'a jamais cessé.

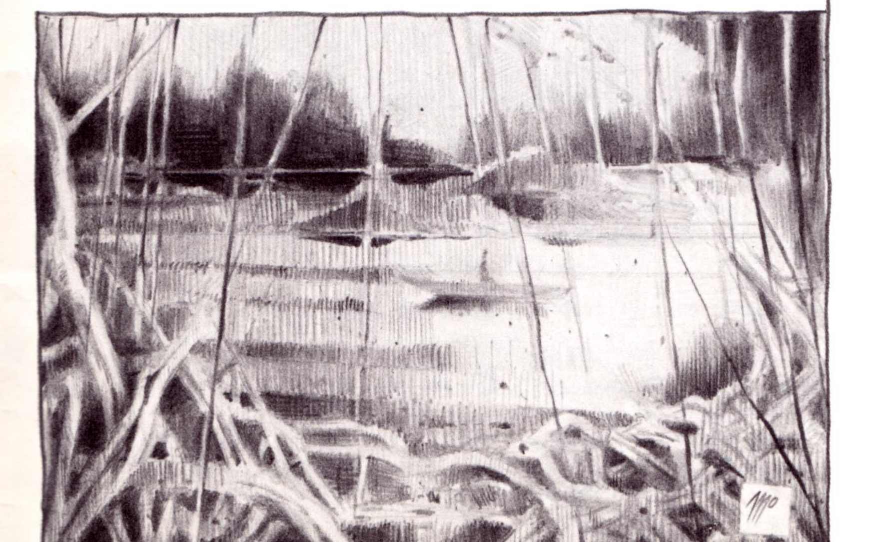
LES EVERGLADES

L'Etat de Floride est recouvert aux trois-quart, du lac *Okeechobee* jusqu'à la pointe de la presque-ile, d'un immense marais qui prend tour à tour l'aspect d'un labyrinthe ou d'une forêt vierge. C'est ici le règne de la flore sur la faune. Les everglades, parfois surnommées "le bayou" par les autochtones, constituent un monde à part ou les embarcations glissent sur l'eau dans le silence le plus total.

C'est un espace souvent clos, oppressant d'humidité, inconnu car inviolé, qui célèbre par ses tons la mort du végétal (sensation d'une nature abandonnée et en décomposition). A travers l'inextricable fouilli de végétation, surgissent quelques îlots abandonnés. Par endroit, les canaux vont jusqu'à former de véritables labyrinthes où seule la présence d'arbres cyclopéens aux racines boursouflées, figés dans l'eau, la vase et l'air en des postures grotesques permet de se repérer. Cette atmosphère inquiètante, qui donne l'impression que tout peut se passer d'un moment à l'autre, est troublée cà et là par l'envol d'un oiseau sauvage ou les remous d'un alligator.

De toute part la végétation assaille, entoure, encercle. Elle griffe, pique, retient l'homme comme pour l'user, lui faire payer le prix de son inconscience. Un peu plus loin, les cathédrales sauvages d'arbres, de lianes, et d'herbes entrelacées, succèdent aux voutes sombres tandis qu'un orage se prépare... (très fréquents en cette période).

Lorsque la nuit tombe, le bayou révèle sa "face cachée" à toute intrusion humaine (progression rendue plus difficile pour les investigateurs si ils n'ont pas pensé à emmener avec eux un natif du coin qui connait le marais). Outre la faible visibilité, des milliers d'insectes (tous plus nuisibles les uns que les autres) s'aglutinent autour de la lanterne et apportent avec eux le cortège des maladies tropicales. La notion du temps et des distances s'estompe. Les points de repère, quel qu'ils soient, changent ; les chances de se perdre augmentent d'autant...





Le bureau : un investigateur peut mettre la main sur un plan où sont positionnés respectivement la maison et le fort (*TOC*)

Le grenier : outre les bruits déjà cités, une odeur particulièrement désagréable stagne dans l'escalier pour devenir intolérable en haut. Le mobilier est des plus simples : trois bassins de différentes grandeurs et construits en briques. Si les investigateurs s'approchent de trop près, ils sont attaqués par les six rejetons de larves dansantes qui y vivent (*SAN* : - 1d8).

LE FORT

Pour accéder au fort qui se trouve à deux miles à l'est de la crique de l'indien mort il faut environ deux heures de navigation à la rame dans le bayou. Le ponton d'accostage sur l'îlot est en bois pourri recouvert d'algues. Un sentier au parcours sinueux mène au fort. Les palissades sont encore dressées mais la plupart sont recouvertes d'une vase grisâtre. Dès l'entrée dans le fortin, les investigateurs remarquent de l'agitation provenant des bâtiments écroulés sur leur gauche. Deux vaseux en sortent pour attaquer les intrus (1d4 vaseux apparaîssent à chaque minute de combat, jusqu'à concurrence de 21).

Si les PJ inspectent le puits, ils découvrent des barreaux. Au fond, un unique couloir mène d'un côté à la pièce qui renferme le trésor (masquée par un éboulement), de l'autre à une salle faiblement éclairée d'ou proviennent des murmures incompréhensibles. A l'entrée de celle-ci, les investigateurs aperçoivent Mantle dans un nuage d'encens au-delà d'une fosse dans laquelle barbotent deux larves dansantes adultes. Ils doivent se débarrasser des deux larves puis tuer Mantle qui, complètement obsédé par les incantations du livre qu'il tient dans les mains, n'oppose aucune résistance. Une fois mort on distingue fugitivement l'envol d'un faucon....

Si tous les vaseux n'ont pas été tués, à la sortie du puits, les investigateurs ne remarquent rien d'anormal mais lors du retour en embarcation ils sont attaqués par les vaseux survivants qui font chavirer le bateau (le combat se poursuivant dans l'eau).

Alain Buhler

TECHNIQUE

Les personnages

Le professeur Halton : points de vie : 20 attaques : non , dégâts non, compétences spéciales : astronomie : 98%, chimie :62%

Larry Trench : points de vie : 18, attaques : oui, dégâts : 1D8 à 34% (révolver cal.32), compétences spéciales : astronomie : 95%, histoire : 78%, latin : 60%, mythe : 12%, occultisme : 23%

Albert Grave (le maire) : points de vie : 24, attaques : oui, dégâts : 2D6 à 42% (fusil de chasse cal. 20), compétences spéciales :camouflage : 45%, écouter : 78%, esquiver : 32%, monter à cheval et nager : 80%, premiers soins : 61%, se cacher : 70% , suivre une piste :83%.

Le Domestique : points de vie : 30, attaques : oui, dégâts : 4D6 à 62% (15 mètres max), compétences spéciales : écouter : 74%, esquiver :30% premiers soins : 55%, se cacher : 91%, suivre une piste : 64%.

John Mantle : points de vie : 14, attaque : trop faible pour attaquer, dégâts : non, compétences spéciales : esquiver : 16%, latin : 82%, égyptien ancien : 69%, SAN : 11...

•

Les monstres

Les chiens : points de vie ; 12 (chacun) , attaque : oui, dégâts : 1D4 en morsure (pour un homme debout, 1D6 pour un homme à terre).

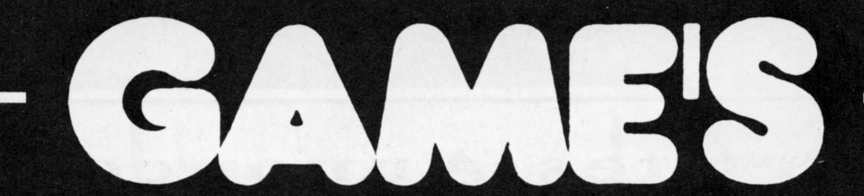
Les larves dansantes : les larves dansantes sont des créatures dégénérées qui proviennent d'un autre plan. Elles vivent à l'aise dans un espèce de magma infâme ressemblant à du goudron noir brûlant, mais en plus liquide. Si l'on devait les classer parmi le genre animal elles appartiendraient aux insectes : le tronc principal, qui est larvaire (consistance d'un asticot) se prolonge par six moignons atrophiés (aux bouts incandescents). Trois yeux se balladent à travers tout le corps sous la peau qui est translucide. Les rejetons de larves n'ont pas les bouts de moignons incandescents, ils préfèrent donc pour se défendre expulser un espèce de pue jaunâtre de nature acide (tout aussi efficace).
- Les larves adultes : points de vie : 40, attaque: oui, dégâts :1D4 bouts incandescents qui font 1D6 (chacun). Note : les armes à feu ne font que la moitié des dégâts (même à l'empalement). Un investigateur peut se faire écraser si il se trouve à terre (une larve fait 450 kg pour 3 mètres de haut).
- Les rejetons : points de vie : 25, attaque : oui, dégâts :1D10 si l'investigateur reçoit le jet, le rejeton touche à 66% (pas d'esquive car le jet va trop vite).

Les vaseux : lorsque dans la nuit du 24 au 25 septembre 1863 le fort s'est enfoncé dans le bayou, il y avait 21 soldats sudistes à l'interieur. Puis en décembre 1920, Mantle a procédé à la remontée du fort. C'est là qu'il découvrit les vingts cadavres. Il réussit grâce à ses pouvoirs à les relever et à se faire connaître d'eux. Ce sont eux qui vont creuser la pièce du rituel sous le fort. Ils sont recouverts d'une vase grisâtre et gluante et se déplacent relativement plus vites que les morts-vivants habituellement rencontrés.
les vaseux : force = 18, dex = 12, PDV = 14 , attaques : oui, asphixie à - de 3 mètres (odeur) à 60 % ; morsure : 80% pour 1D6 de dégâts ; poings : 60% de toucher pour 1D4 de dégâts (30% de chances de fracture par coup de poing qui touche).

Le Nekkath-Râ : langues : latin avec des passages en hiéroglyphes, + 11% au savoir, effets sur la SAN = 2D6, étude 2D8 mois, sort : contacter et contrôler une larve dansante.
- Le sort de contact : il nécessite l'utilisation de 12 points de magie (et un rituel de 20 minutes). La larve une fois contactée est aspirée à l'endroit où se trouve l'invocateur. Il ne reste plus qu'à la contrôler (1D4 points de magie). Si le maître de la larve tend à celle-ci l"organe" d'une personne (peau, cheveux...), la larve apparaîtra le plus près possible de cette personne (elle se transportera dans l'endroit le plus près possible de la victime qui contient au moins 200 litres d'eau). L'eau va se changer en magma noir et la larve pourra passer.

Les fusils de la guerre de sécession : Ce sont deux fusils Enfield de 1853, calibre .57 (14.65 mm) avec leurs protège - cheminée de mise à feu.
- Compétence : fusil - type ; non - automatique, calibre .57 - Tirs / round : 1 tir tous les deux rounds - Dommages : 2d10+5 - Chance de base : 15% - Portée de base : 30 mètres - PV : 8

Trésor : les quelques kilos de pierres enlevés, on accède à la pièce où se trouve l'or. Trois grosses caisses y sont entreposées. Deux contiennent 250.000 dolars en billets de banque confédérés (qui ne valent donc plus rien). La troisième contient cinq lingots d'or...



LE SPECIALISTE DU JEU D'ADULTES

JEUX DE ROLES

VO	Space 1889	290 F
VO	Mega Traveller	340 F
VO	2300 AD	240 F
VO	Twilight 2000	240 F
VO	DC Heroes	145 F
VO	Marvel Advanced Rules	145 F
VO	Space Opera	245 F
VO	AD&D II Player's	175 F
VO	AD&D II Master's	160 F
VO	Harnmaster	220 F
VF	Stormbringer	210 F
VF	Hawkmoon	210 F
VF	RuneQuest	230 F
VF	JRTM	220 F
F	Hurlements	189 F
F	Empires et Dynasties	210 F
F	Whog Shrog	134 F
F	Zone	100 F
F	Bitume	90 F
F	Athanor	220 F
F	Les Divisions de l'Ombre	199 F
F	Rêve de Dragon	150 F
VF	Star Wars	99 F
VF	James Bond 007	119 F
VF	Warhammer JdR	179 F
VF	Paranoia II	169 F
F	Trauma	149 F
VF	Les Technoguerriers	140 F
VO	Rolemaster	350 F
VO	Space Master	280 F
VF	L'Appel de Cthulhu	210 F
F	Zone	70 F
F	Zonequest	60 F
F	Zone +	70 F
F	Zone Screen	35 f
F	Silrin	55 F
F	Koros	55 F
F	Bitume	55 F
F	Acide Formique	45 F
F	Compagnie de l'Ombre	35 F
F	La Piste des Drakkars	35 F
F	Animonde	90 F
F	Arc en ciel des Ténèbres	55 F
F	Athanor	140 F

WARGAMES

F	Auerstaedt	230 F
VO	Harpoon	240 F
VO	Sub Forms	95 F
VO	Victory in the Pacific	260 F
VO	Air Superiority	270 F
T	Open Fire	425 F
T	Air Force	320 F
T	Wooden ship	280 F
T	Flight Leader	360 F
T	Patton's Best	340 F
T	Raid on St Nazaire	320 F
T	Squad Leader	390 F
VO	Napoleon's Last Battles	210 F
VO	Advanced Squad Leader	540 F
VO	Empires in arms	420 F
VO	World in Flames	480 F
T	Tac Air	340 F
T	Third Reich	340 F
T	Ambush	370 F
T	Gulf Strike	460 F
T	Aegan Strike	300 F
VO	Pacific War	540 F
T	2nd Fleet	410 F
T	7th Fleet	470 F
T	6th Fleet	410 F
VO	Tokyo Express	430 F
T	Vietnam	295 F
VO	The Great Patriotic War	240 F
VO	Team Yankee	240 F
VO	Test of Arms	240 F
VO	Main Battle Tank	365 F
VO	Turning point : Stalingrad	300 F
VO	Hollow Legion	300 F
VO	ASL annual 89	120 F

JEUX DE PLATEAU

T	Civilization	380 F
T	Kremlin	265 F
T	Machiavelli	280 F
VO	Merchant of Venus	300 F
T	Kingmaker (TM Games)	320 F
VO	Britania	300 F
T	Cold War	250 F
T	Dungeonquest	240 F
T	Chainsaw Warrior	230 F
T	Dark Future	300 F
T	Adeptus Titanicus	380 F
T	Warrior Knights	260 F
VO	Blood Bowl	300 F
VO	Talisman	230 F
VF	Fureur de Dracula	230 F
VF	Battletech	220 F
VF	Super Gang	295 F
F	Full Métal Planète	295 F
VF	Junta	160 F
VF	Suprématie	260 F
VF	Suprématie II	160 F
VF	Blood Bowl	170 F
F	Armada	220 F
VF	Mille et Une Nuits	245 F
VF	Sorcier de la Montagne...	198 F
F	Tempête sur l'Echiquier	75 F
VO	Dungeonbowl	200 F
F	L'An Mil	230 F
F	Baston	195 F
F	Chicago	240 F

Les Magasins GAME'S

FORUM DES HALLES
Niveau -2
Tel : 40 26 46 06
Demandez Marc

LA DEFENSE
Les 4 Temps
niveau 2
Tel : 47 74 88 54

Ce bon de commande est à retourner à :
GAME'S - forum des Halles
BP - 75001 Paris

N'oubliez pas de donner vos coordonnées :

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : ....
Ville : ....
Tel : ....

DESIGNATION DES JEUX	PRIX
Participation aux frais de port	25 f
TOTAL	

Petites Annonces

- VENDS ou ECHANGE **D&D Basic Rules**, Expert Rules, scénarios A1, A2, A3, A4, B1, B2, C2, D1-2, T1, X1 (30 f pièce), AD&D Players Handbook (90 f), Fiend Folio (250 f), Talisman the Adventure (40 f), Bushido book 1 (30 f), Pirates & Plunder (120 f), James Bond GM Pack (état neuf 70 f), **Squad leader** (150 f), Ringworld companion (état neuf 100 f), Stormbringer (boîte américaine 100 f), Stormbringer companion, Black Sword (storm), Elf-war (elfquest), Tournament of dreams (Pendragon), Carse, Cities, Tulan of the Isles (tous systèmes, tous à 50 f), Dawn of DNA (Villains & Vigilante 40 f), Spawn of Azatoth (100 f), Terror from the stars, Statue of the Sorcerer / Vanishing Conjurer (50 f pièce), Terror Australis, Cthulhu Now (états neufs, 100 f pièce), Cthulhu Monsters (80 f), Runequest II (boîte, 125 f), Questworld (RQ II 60 f pièce), Snow King's Bride, Scorpion Hall (RQ II 60 f pièce), Vikings (80 f), White Dwarf 39, 40, 41, 46, 48 à 51, 64, Heroes 6 (spécial RQ), Imagine 19 (30 f pièce, livre Chronicles of Corum (Moorcock, 30 f).

ACHETE OU ECHANGE Empire in Arms, Viceroy, Shogun, Dragon Pass, Pax Britania, Machiavelli, Medici, Chaos Marauders, Barbarian Kings, extensions Cosmic Encounters 1, 4, 7, 8, 9, RQ Gateway Bestiary, Ars Magica, Land of the Rising Sun, Empire of the Petal Throne, Arduin Adventure, Arduin Trilogy, Arduin Grimoire, Other Suns, Umbar (MERP), suppléments pour Harn.
Appeler FREDERIC au (1) 42. 54. 70. 76.

- VENDS **Blood Bowl** (vf) 100 f, Arkham Horror 150 f, Contrées des rêves 90 f, Gaslight (vf) 80 f, Manuel Q 007 (vf) 80 f, Cycles Epées 15 f pièce. Appeler au 69. 04. 74. 22.
- VENDS **Star Wars JdR** + guide 120 f, D&D Base 50 f, AD&D PH 2°ed. 150 f, Technoguerriers 120 f. Tout TBE 400 f. CEDRIC 76. 09. 44. 14. le soir.
- VENDS OU ECHANGE **Dark Futur**, Les Ripoux, JB, Assault, Fief, Hurlements, Sea Strike, Wargames, Avions, 14/18. Répondeur au 47. 93. 61. 98. à Paris.
- VENDS **AD&D :** MJ 95 f, GDM 105 f, MM1 à 95 f ou 260 f les 3 (neuf, français), Stormbringer 110 f FC standard. LAURENT, 7, allée des marronniers, 51500 Sillery.
- VENDS Ambush 100 f, **Stormbringer** 60 f, Claim 70 f et figurines 15 mm 1er empire 1 f pièce. Tel : (1) 39 60 82 74 , demandez FREDERIC.
- VENDS OU ECHANGE **Guet Apens**, Star Wars (150 f) contre Maléfices (avec l'écran). Demandez ARNAUD au 64. 96. 23. 56. à Corbeille.
- VENDS / ECHANGE contre Paranoïa, **Blood Bowl**, D&D (base + expert + X1) pour 120 f. CH. Derusco, INSA BP 8, 76131 Mestaignan.
- **VENDS Star Wars 80 f, Avé Ténébraé 80 f, Captain Cosmos 80 f, Ambush + Move Out 150 f, Patton's Best 120 f. PHILIPPE (1) 40. 36. 04. 30.**
- VEND livres dont... 15 f + **Oeil Noir** Init. + suppléments 90 f l'un. Le tout assez bon état. 64. 95. 85. 78. CHRISTOPHE.
- VENDS nombreux jeux dont **Charges**, Captain Cosmos. Tel : 75. 94. 10. 62. Oum-Vidil NICOLAS, Romegier pont de la beaumeur, 83802 Alevede.
- VENDS **D&D base** (n°1) + 2 scénarios, 120 f. Ecrire à J.M. Bouilly 6, rue Bernard de Ventadour, 31600 Huret.
- VENDS **"Livre dont..."** 10 f, 50 f les 6. Cherche joueurs pour D&D et Star Wars. Tel : 60. 29. 25. 08. JULIEN
- VENDS **"Livres ..."** ou en échange 10 contre AD&D MJ ou GDM . Coudrier FABRICE, Lacombe de Molsac, 87220 Boisseuil.
- INCROYABLE ! **Judge Dredd**, Companion, Slaughter Margin OA1, 250 f ou 80 f l'un. Demander DIDIER au 43. 47. 17. 24.
- VENDS **Stormbringer** tbe, jamais servi 140 f. Ecrire à Léonard Moulinas, 42, rue du port 35600 Redon. Tel : 99. 71. 04. 97. Après 18 h.
- VENDS divers **wargames**, liste contre enveloppe timbrée. Stéphane Viciana, 4, allée de la noiseraie, 93160 Noisy le Grand.
- VENDS **Runequest** neuf, jamais servi 200 f, Chill in. et ex. neuf 150 f les deux. Demander MANU au 60. 66. 33. 65.
- VENDS **Paranoia** 120 f, Technoguerriers 120 f, **état neuf.** Appeler ARNAUD au 70. 46. 36. 76. après 18 h.
- VENDS boîte base **Oeil noir** + 6 scénarios + divers + GRAAL 15, 16. Le tout 220 f. Demander FRED au 97. 42. 59. 11.
- VENDS OU ECHANGE contre Killer : **Star Wars** 60 f. Téléphoner au 60. 25. 43. 95. après 18 h. ARNAUD.
- VENDS L'extension **Oeil noir** bon état 80 f. ERIC Gamond, 7, allée Sully, 38130, Echirolles. Tel : 76. 40. 04. 78.
- VENDS **Runequest**, jamais servi ou échange. Recherche caractéristiques perso AD&D orientale ou normale. ERIC au 87. 02. 14. 05.
- VENDS **AD&D** : guide du maître et du joueur, 110 f l'un et 200 f les deux. Peres RICHARD. TEL : 1. 39. 74. 21. 07. Après 18 h. Carrières sous Poissy, 78300.
- VENDS **James Bond**, Dr No, aides de jeu 130 f, Whog Shrog + aides de jeu 100 f. Demandez ANTOINE au 47. 50. 08. 57.
- VENDS **Appel de Cthulhu**, les Contrées du rêve, supplément 1 et 2, écran, le tout 300 f. Tel : 78. 50. 91. 48. Demander ERIC.
- VENDS très nombreux **comics américains** (Marvel, DC, etc) plus Strange, Spécial Strange, Nova, Titan, Albums Lug, pocket et albums Arédit. Ecrivez-moi et je vous enverrais une liste détaillée (24 pages) avec prix et états. Echange possible contre des jeux. Frédéric Blayo, 8, rue des portes Blanches, 75018 Paris.
- ACHETE **AD&D** le guide du joueur (vf). Proposez les prix au 48. 41. 67. 16. Demandez FABIEN.
- Vous avez un **TO 770**, un lecteur de K7 ? Offrez-vous un grand JdR digne d'un PC. JOEL Gachie, 10, rue Boyssone, 31400 Toulouse.
- CHERCHE pour **monter un club**, personnes aimant JdR, tout styles. Région Oloron-Ste-Marie. Contacter : Bertin Serge, route de mauleon, Sus, 64190, Navarrenx.
- Star Wars cherche second correspondant. FRANCK Bicego au 87. 58. 80. 26. 2, rue du Paradis, 57250 Moyeuvre-Grandre.
- CHERCHE les JdR **Maléfices** et Appel de Cthulhu en bon état et pas trop cher, svp. PASCAL au 64. 04. 47. 02.
- Les Seigneurs de l'Ombre, club de Choisy (94), cherche joueurs et joueuses pour tout JdR. Contactez MICHEL eu 48. 52. 61. 58.
- CHERCHE partenaire pour **AD&D** et Star Wars dans la région d'Annemasse en Hte Savoie. Tel : 50. 92. 35. 61.
- CHERCHE conseil pour l'**animation de mon club** : La Guilde des Trolls. Blaineau SYLVAIN, 13, rue de la Guilleterie, Vix 85770.
- RECHERCHE d'adresses de clubs de JdR dans Paris. Ecrire à Clanglais Philippe, 28, rue pierre Semar, 95190 Goussainville.
- Tu veux écrire des articles sur JdR et **devenir Célèbre** ? Alors écris à : HORIZON, 1, rue des clos, 77280 Othis Guincourt.
- Réalise des **figurines en résine** à partir de 15 cm de hauteur. Prix intéressant. Tel : 42. 74. 88. 54. Demandez Hajjar ERIC.
- **CANON ! Pour jeux de rôles, jeux de plateau, wargames ou grandeur nature. Trouvez vos partenaires idéaux en une semaine ! C'est facile au 45. 83. 48. 60. à partir de 17 h. Votre garantie : vous ne payez que si vous êtes satisfait. GAMANIA.**

BON D'INSERTION
D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.

L'Enlèvement

scenario

Règles Avancées Officielles de Donjons & Dragons®

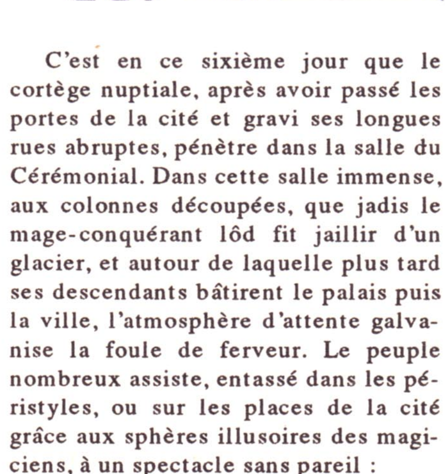
La vieille femme assise là le regardait, la main posée sur le haut du sablier. Tout le sable s'était écoulé. Elle l'examina sans sourire en tapotant du doigt le bord du sablier pour rythmer ses pensées ainsi que le temps écoulé.
"Je vous ai accordé le sable. Vous l'avez presque tout utilisé.
- Je ne suis plus aussi vif que je l'étais autrefois et mon corps se déplace moins rapidement.
- Nous ne sommes plus jeunes..."

Krull - Alan Dean foster

Un conte pour 1 à 4 héros de niveau 6 à 7

En la cité royale du pays de *Lôd*, renommée de tous temps pour ses hautes tours ciselées comme de la dentelle, au point qu'on les dit transparentes, les festivités du mariage battent leur plein depuis cinq jours et cinq nuits. Cinq jours et cinq nuits où les chants et les danses d'Espoir, de Paix et d'Amour du peuple célèbrent l'union, à venir, entre la princesse *Elléä* de Lôd et le prince *Steffen* du Pays d'*Ogien*. Car le peuple est las de la guerre centenaire qui déchire et ravage les deux royaumes, et l'alliance d'Elléä et de Steffen en marquera la fin et le début de la paix nouvelle et de la prospérité recouvrée pour tous.





C'est en ce sixième jour que le cortège nuptiale, après avoir passé les portes de la cité et gravi ses longues rues abruptes, pénètre dans la salle du Cérémonial. Dans cette salle immense, aux colonnes découpées, que jadis le mage-conquérant lôd fit jaillir d'un glacier, et autour de laquelle plus tard ses descendants bâtirent le palais puis la ville, l'atmosphère d'attente galvanise la foule de ferveur. Le peuple nombreux assiste, entassé dans les péristyles, ou sur les places de la cité grâce aux sphères illusoires des magiciens, à un spectacle sans pareil :

Précédés de six clercs et de *Urgan*, l'Archi-Prêtre, requis pour consacrer leur union et celle des deux royaumes, Elléä et Steffen sont suivis de leurs pères respectifs : *Val*, Roi de lod et *Oorphan*, Roi d'Ogien et des Contrées Pourpres de Sorj. Puis viennent les Ministres et les Hauts-stratèges, ensuite les héros conviés à cette occasion (dont les PJ), que tous se plaisent à tenter de reconnaître ; puis suivent les chantres et enfin la haute noblesse. Tous sont en habits d'apparat. Ainsi le défilé avançant solennellement entre les colonnades est bercé par le scintillement des costumes, des pierreries, des armes et par le sourd murmure des chantres.

Mais chaque regard va au couple princier. Tous deux, vêtus d'aubes d'ocre, lui tenant en main un bâton d'olivier brut, et elle, sa longue chevelure d'ébène parsemée de zircons, sont certis dans l'écrin d'une lumière miraculeuse, tels de véritables joyaux: le ferment précieux de la paix, un trésor désiré depuis si longtemps. Car ces deux êtres incarnent la volonté de paix entre les deux pays. Ce sont eux qui parvinrent, à force d'amour et d'intelligence, à persuader les deux rois bourrus et rétifs à un lien de sang, malgré leur vieille querelle guerrière dont ils avaient oublié la cause depuis des générations.

L'ENLEVEMENT

Lorsque l'Archi-Prêtre est à huit mètres de sa chaire, le cortège s'immobilise. Les six clercs se disposent autour du siège. Alors, Elléä et Steffen rejoignent Urgan, elle à sa droite, lui à sa gauche. Le vieil homme leur prend chacun une main et ils commencent à gravir les marches, arrivent devant la chaire quand une lumière électrique et violente crépite soudainement autour d'eux, emplissant la salle d'une énergie formidable que tous percoivent. Mais l'instant d'après énergie et lumière ont disparu ainsi que l'archi-prêtre !

LES HEROS

A peine le temps d'un cillement de dragon et déjà toute la salle est évacuée, cependant qu'un haut-stratège de Val et un Ministre d'Orphan demandent aux héros de bien vouloir se poster aux portes du Palais, avec des soldats, pour parer à un éventuel mouvement de foule. Leur renom et leur charisme devant suffire à apaiser les esprits. Quelques personnes échauffées les prennent à partie, mais bien vite maîtrisées, elles repartent vers la cité. En ville les sphères illusoires de la cérémonie ont disparu. Les hérauts sillonnent les rues pour calmer la population et les gardes sont sur le qui-vive, tandis que les gens rentrent chez eux, abasourdis, comme sortant brutalement d'un rêve idyllique pour repénètrer dans le cauchemar sordide et effrayant de leur triste quotidien centenaire.

Au bout d'une demi-heure, à la demande royale, les PJ sont menés sous escorte dans la salle du cérémonial. Les gardes qui les accompagnent sont énervés et leur crainte à l'égard des

héros est presque tactile dans l'atmosphère pourtant fraîche et reposante du lieu. Arrivés dans l'aire plus éclairée de la chaire, les soldats les laissent en la compagnie suivante : Orphan assis sur une plinthe et adossé à une colonne, faisant rouler mécaniquement sa fine couronne entre ses doigt ; Elléä assise dignement sur la première marche qui monte à la chaire ; Steffen se tenant debout à ses côtés ; le haut-stratège et le Ministre précités ; et Val de Lod, maître des lieux, imposant dans son ample cape de cérémonie carmin, dont n'échappent que ses mains gantées enpoignant fermement la garde de son espadon comme s'il s'agissait d'une canne.

Les Rois et leurs enfants se retirent laissant les PJ aux soins du ministre et du haut-stratège, mais foudroyeraient d'un regard de mépris celui qui oserait demander le montant de son salaire. Ce serait faire preuve de trivialité en un tel moment. Le haut-stratège avise néanmoins les PJ que les chambres et les montures mises à leur disposition le resteront le temps nécessaire. Le ministre remarque pour sa part qu'Urgan a été enlevé, car selon toute évidence l'archi-prêtre a été victime d'un puissant sortilège de "téléportation". Sur ce il donne un sauf-conduit à chaque PJ, stipule qu'ils ont carte blanche et les laisse seuls dans la salle du cérémonial.

Les hauts stratèges des deux royaumes, au nombre de dix, s'apprécient mutuellement. Sillonnant le palais, ils ont l'air soucieux et embêtés, car ils en ont assez de cette guerre. Ils attendent avec impatience la paix entre les deux pays pour aller enfin, "main dans la main" guerroyer ailleurs, voir d'autres contrées, découvrir de nouvelles armes, etc.

Les seize Ministres, nettement moins fraternels entre eux, sont également ennuyés car leurs désirs recoupent ceux du peuple quant à la prospérité et ceux des militaires pour leurs visées expansionnistes. Ils siègent en réunion exceptionnelle et essayent de s'accorder sur les mesures à prendre.





Le prince Steffen explique d'une voix blanche aux héros qu'il faut retrouver Urgan l'archi-prêtre, avant six jours, sinon l'espoir de paix sera à tout jamais détruit car la consécration de l'Alliance des êtres et des royaumes ne peut se faire sans lui. En fait, réplique Val, peu importe Urgan lui-même, ce qu'il faut, au pire, s'il est mort, c'est récupérer ses Atours Sacrés pour les remettre à son second qui deviendra de ce fait l'archi-prêtre du Temple de Réa et pourra donc consacrer l'Alliance, sinon... Sinon, finit Orphan d'Ogien, ce sera la guerre dans tout le haut-Territoire : des dizaines de royaumes et non plus deux se combattront à mort car presque tous les sorts de Paix et d'Alliance entre les territoires, dont l'archi-prêtre est le garant, seront brisés.

L'ENQUETE : TOUR D'HORIZON

Un héraut de la garde royale de Lôd guide les aventuriers dans la cité, le palais et éventuellement les renseigne.

La salle du Cérémonial : il n'y a aucun indice, hormis la chaire apportée par les prêtres. Elle est en bois. Son siège et son dossier sont recouverts de coussinets de velours rouge. Si une personne de plus de quarante kilos s'y asseoit, elle déclenche un piège : quatre lames de 20 cm de long jaillissent du dossier, deux dans les reins, deux entre les omoplates. Dégâts de chaque lame : 1d6x3. Pour détecter le piège il faut chercher au niveau du velours le recouvrant pendant au moins 15 minutes, avec un malus d'environ 20% car il a été conçu par un maître voleur.

Les deux Rois sont difficiles d'accès. Visiblement tourmentés, ils souhaitent intensément cette union, car ils ont pour leur progéniture, leur unique trésor, le dessein de régner sur le plus grand des royaumes : un véritable empire...

Les fiancés sont hors du coup : ils s'aiment et sont les véritables ouvriers du rapprochement entre les pays de Lôd et d'Ogien.

LE TEMPLE DE REA

Les hauts-membres du temple, venus avec Urgan du lointain territoire de Réa, habitent tout le temps des festivités dans l'un de leurs monastères, situé en ville au milieu d'un dédale de rues mal famées. Pour l'heure ils y restent cloîtrés et stupéfaits. Forts de

LE HAUT-TERRITOIRE

Le Haut-Territoire regroupe une cinquantaine de royaumes et de démocraties situés sur la gigantesque chaîne des montagnes de Sorj. Certains pays sont nés sur des plateaux, d'autres sur de grandes plaines, d'autres encore sur des enchaînements de pics escarpés, etc. Bien sûr cette diversité joue sur les transports qui, forts variés, vont du caméléon géant des plaines herbeuses des Contrées Pourpres de Sorj, au nétyf, puissant coléoptère domestique des sommets de Ryade, en passant par la licorne commune. La richesse potentielle du Haut-Territoire est fabuleuse. Pourtant nombre de ses royaumes et démocraties sont complémentaires les uns des autres, car leur économie est souvent basée sur l'exploitation d'un seul produit, la seule richese offerte par le relief de leur pays.

Tout ceci a forgé des peuples aux modes de vie excessivement différenciés. Mais ils se rejoignent tous dans un puissant désir d'humanité, de civilisation. Fiers de leur important essort culturel, le nom de "Haut-Territoire" que ces pays se sont donnés est plus pour marquer leur élévation intellectuelle par rapport aux "royaumes barbares et primitifs gisants aux pieds de la montagne", que comme référence à leur situation géographique, ainsi que beaucoup le pensent. Avides de préserver leur civilisation, ils ont souvent recourt aux sortilèges de Paix et d'Alliance des prêtres de Réa.

Ainsi la majeure partie du Haut-Territoire est parcourue par une trame de sorts servant à consolider les traités de paix, les accords politiques, etc. Seul l'Archi-Prêtre du temple de Réa peut lancer de tels enchantements, et ce, grâce aux Atours de Réa. Il lui faut tout de même inlassablement renouveler et renforcer ses sortilèges pour qu'ils ne se brisent pas. Créés pour altérer l'humeur belliqueuse des guerriers et des politiciens, ainsi que pour rassurer les peuples et les sages, ils n'en sont pas moins fragiles face à de puissantes malédictions ou à la volonté rémanente des hommes. De plus l'Archi-Prêtre n'est pas toujours convié à consacré les traités et beaucoup de conflits subsistent encore dans le Haut-Territoire. □

leurs sauf-conduits les PJ ont accès au monastère (ils sont même autorisés à conserver leurs armes).

L'agitation règne en ce lieu et chacun y va de son avis ou de son conseil: certains prêtres attendent, flegmatiques, une demande de rançon ; nombre de moinillons pensent que Réa ellemême a envoyé Urgan en un autre territoire, accomplir une action vitale pour la survie de tous, comme arrêter un séisme, car il est leur héros. D'autres crient que c'est un scandale innommable et le plus impie des outrages, que de laisser entrer des hommes d'arme dans la maison de Réa. D'autres encore prient. Deux vieux prêtres campagnards, tremblants et chevrotants, révèlent à l'abri des oreilles indiscrètes, dans un élan de paranoïa, leurs soupçons sur les intégristes. Susceptibles, un rien peut les vexer, et alors ils partent sans en dire plus. Certains apprennent aux PJ que le culte de Réa préconise la Paix au nom de la Déesse, Gardienne de la Destinée de toutes choses, et qu'ils feraient mieux, pour le salut de leur âme de tristes aventuriers, de se convertir, voire de devenir prêtres. Quelques uns chuchotent que le second est ambitieux, qu'il est fort étrange qu'il ait fait construire une nouvelle chaire pour la cérémonie et encore plus bizarre qu'il ait lui-même assuré son transport avec quatre religieux parfaitement inconnus de tous... Et puis il y en a qui proposent aux PJ d'aller se faire jouir sur les lames de ceux du Temple de la Guerre.

Les hauts-membres invités sont beaucoup plus réservés et certains semblent angoissés. Ils se contentent de vaguement indiquer la cellule qu'occupait l'archi-prêtre. Ils ne dévoilent pas leurs soupçons au sujet des intégristes mais cette pensée est présente dans leur esprit, ainsi qu'un important dilemme guerre / paix.

La nervosité du second frôle l'hystérie. Cet homme à l'allure gravide, cyclothymique au possible, lance successivement la majorité des arguments précédemment énoncés de la rançon à l'allusion aux "adorateurs de la guerre". Mais il suffit de peu pour que assailli par la crainte du couroux divin, il avoue avoir fait construire la chaire piégée. Pourtant il n'est pour rien dans la disparition d'Urgan car les Atours Sacrés lui sont indispensables pour être confirmé Archi-Prêtre : tels sont les préceptes de Réa. Il n'est en fait qu'un pauvre innocent victime des circonstances et de la cupidité des moines guerriers.

La cellule d'Urgan est petite et austère, selon son désir. Elle est très lumineuse avec une grande fenêtre qui donne sur la cour verdoyante du monastère. Il n'y a dans cette pièce qu'un lit en bois, sur lequel est déposée avec soin une toge brune et dans un autre coin une table sur laquelle est posé un coffre cubique de quarante centimètres d'arête. Il est fermé à clef, mais n'est pas piégé. Il recelle de nombreuses lettres d'un certain *Vancrod de Seston*. Elles datent d'il y a 70 ans à un mois, avec la même ferveur amicale et la sagesse en plus au fil des ans. Elles parlent de choses banales et de miracles, d'arbres et d'actions d'éclat, et s'achèvent souvent sur la phrase suivante : "Les meilleurs combattants instaurent les plus grandes paix." Il y a également, au fond, le précieux portrait d'une jeune femme à la beauté éthérée et un petit bocal contenant quelques feuilles séchées de menthe au parfum agréable. Les autres prêtres ne savent rien du contenu de ce coffre. La toge est celle d'Urgan.

●

L'ENQUETE S'ANIME

Alors qu'ils reviennent du monastère, les PJ sont attaqués par une bande de six voleurs, qui tentent de mettre fin à leur carrière d'enquêteurs. S'ils échouent et se font capturer, ces coupe-jarrets, n'étant ni suicidaires ni très loyaux, avoueront que leur commanditaire est le demi-frère de la princesse Elléä.

Le Prince *Revo*, né du premier mariage de Val de Lôd, ne désire pas que son activité de protecteur sur les commerces de la drogue et de la prostitution soit révélée au grand jour par l'enquête. Son esprit retors et maniaque n'a pas imaginé d'autre solution que l'assassinat des héros. Si les PJ en parlent au roi, celui-ci répond qu'il s'occupera de cette affaire lui-même.

Le Temple de la Guerre est situé dans les quartiers bourgeois. Les prêtres y sont sereins et naturels. Sitôt anoncés, les PJ sont accueillis par le Maître de l'Ordre et deux grands dignitaires du Temple. Ils les convient en toute modestie à leur repas, où les PJ rejoignent cinq autres dignitaires de l'ordre. Tout en savourant des mets simples mais raffinés, les aventuriers apprennent que l'archi-prêtre et le Maître de l'ordre sont de vieux amis et que l'un de leur grand plaisir est de cheminer ensemble dans les bois lorsqu'ils ont la joie de se retrouver. Ils se sont rencontrés pour la première fois il y a environ 73 ans, alors que Urgan venait proposer ses services de clerc au château de Seston, jadis fief du pè-



re du Maître de l'Ordre. Vancrod de Seston (bien que nul ne prononce son prénom, aux PJ de faire le rapprochement) espère sans trop y croire que cette disparition est une nouvelle facétie de ce vieux fou idéaliste qu'est Urgan. Mais dans l'ignorance il ne peut qu'attendre sans trop s'inquiéter car après tout il y a un âge pour s'en aller. Urgan à son sens est un grand guerrier. Sur son visage affable se voit l'amitié profonde qui le lie à l'Archi-Prêtre. Il raccompagne lui-même les PJ lorsqu'ils partent, les saluant en guise de bonsoir par cette phrase : "les meilleurs combattants instaurent les plus grandes paix..." Un compliment et la clef du rapport entre les deux hommes.

Parmi les nobles et les Bourgeois, nul n'a envie d'une guerre barbare entre tous les pays. Cela va à l'encontre des intérêts de chacun, sauf peut-être de la secte des Adorateurs du Mal et du Chaos. Incidents possibles lors de cette partie de l'enquête :

- Après un accueil jovial aux héros, un noble atteint dans sa fierté, qu'on ait pu le soupçonné, provoque en un duel équilibré un PJ.
- La garde personnelle d'un bourgeois prend les PJ pour des usurpateurs et tente de leur faire passer le goût de l'imposture.
- Au temple des Adorateurs du Mal et du Chos, les PJ éveillent sur eux la vindicte d'une cinquantaine d'insanes loqueteux, assoiffés de sang.

LES INTEGRISTES

A dix heures de cheval de la cité se trouve leur sanctuaire. C'est une construction circulaire de 100 mètres de diamètre, vétuste, parsemée de colonnes et très sombre, avec en son centre un autel éclairé par la lumière du jour, ou des étoiles, qui tombe d'un orifice dans le toit.

Le sanctuaire est désert. Des dizaines de parchemins sont éparpillés autour de l'autel, lequel est jonché des restes d'un rite magique : un pentacle tracé sur la pierre, des bâtons d'encens et de cire, des écailles et une statuette en terre cuite représentant un corps d'homme avec une queue de lézard. Il y a également trois plaquettes d'ivoire gravées. Pour qui sait lire, les parchemins traitent d'astrologie, de sciences politiques, d'invocation démoniaque, du culte de Réa, des grands prophètes et contiennent beaucoup de prières. Les plaquettes racontent à peu près l'histoire suivante :

Il y a un peu plus d'un siècle le second de l'Archi-Prêtre Alanga était le devin Réatsokt. Hors un jour, il eut la révélation que du mariage d'Elléä de Lôd et de Steffen d'Ogien naîtrait un despote qui ferait du royaume de ses parents le plus grand et le plus meurtrier empire jamais connu, y apportant dans sa folie le chaos et ses créatures. Le dit mariage devant avoir lieu dans les sept jours à venir, il prévint ses condisciples. Alanga interrogea alors la Déesse. Puis il prétendit qu'elle





avait déclaré la vision de Réatsokt fausse, et comme étant le fruit de ses propres fantasmes. Réatsokt et quelques partisans intègres et convaincus par la révélation du devin, préparèrent, en secret, pendant cinq jours et cinq nuits, une puissante malédiction pour créer une vive inimitié belliqueuse entre les nobles du pays d'Ogien et ceux de Lôd. La guerre eut lieu, pas le mariage, et les intégristes commencèrent à veiller.

Plus loin une tablette dit toute l'horreur de voir naître de nouveau une petite Elléä de Lôd et un Steffen d'Ogien, tandis que la force du sortilège de Réatsokt baisse visiblement : l'humeur guerrière s'émousse et l'on se bat plus par habitude que par le fait de la malédiction. Cela se passait il y a dix-sept ans et marqua la scission des intégristes du Temple de Réa.



Sous l'autel, un fin voleur trouvera une trappe dissimulée menant à une crypte obscure. Un escalier y descend, et à son pied sont entassés les cadavres disloqués d'une vingtaine de prêtres, morts depuis plusieurs jours. C'est à ce moment là qu'un rire puissant, harmonieux et ironique retentit en haut, dans le sanctuaire.

Surgi de l'ombre, un démon reptilien nargue les aventuriers, puis les attaque. Deux solutions : l'abattre à force d'armes magiques et de sorts, ou bien briser une statuette en terre cuite dissimulée dans un angle de la crypte, ce qui le renvoit sur son plan d'origine. Les parchemins et les restes du rite laissent à supposer que cet être a été invoqué par les intégistes, sans doute pour supprimer Urgan, mais une fois là, il ne leur a pas vraiment obéï comme il est facile de la constater.

En sortant du sanctuaire, les PJ voient se découper au loin, sur le ciel diurne, ou nocturne, alors qu'ils ne l'avaient pas remarquée à l'allée, la silhouette des ruines de leurs rêves (voir plus bas).

QUELQUES PRECISIONS

Le facteur Temps

L'enquête débute vers midi. Les PJ ne peuvent pas interroger, par jour, plus de cinq personnes ou groupes (ex: les ministres). Un lieu fouillé a la valeur d'une personne interrogée (ex : la Salle du Cérémonial). Ceci en raison des longues durées de déplacement dans la ville (beaucoup de lieux sont fort éloignés les uns des autres), du temps lui-même nécessaire aux investigations, et pour des nécessités scénaristiques. Cela ne peut d'ailleurs qu'enrichir l'ambiance.

Les Rêves

Toutes les nuits, à dater de l'enlèvement, chaque aventurier fait, sauf s'il réussit un jet de protection aux sorts, le rêve suivant : au milieu de ruines aux formes caractéristiques, une jeune femme à la beauté irréelle et un vieil homme en habits religieux avancent cérémonieusement vers un oeuf de jade, haut de un mètre et merveilleusement lumineux. Mais au moment de le toucher ils disparaissent. L'homme et la femme sont trop indistincts dans le souvenir des rêveurs pour les reconnaître, ce qui n'empêche pas les PJ de tirer des conclusions.

Le rêve peut subir des variations suivant la motivation du PJ : la femme est seule, l'homme est seul, le PJ est à leur place, etc. Un nouveau jet de protection est nécessaire à chaque rêve. Le MJ doit tirer les JP en secret et révéler les rêves individuellement. Un PJ n'a pas à savoir qu'un autre PJ a rêvé et encore mois de quoi il a rêvé, cela casserait le mystère.

Conseil au MJ : pour les joueurs ayant réussis leur jet de protection racontez-leur comme rêve, un bon moment d'une campagne passée, un cauchemar, etc.

Au sujet de l'Archi-Prêtre

Dans tout le Haut-Territoire l'Archi-Prêtre du Temple de Réa est recquis pour sceller et consacrer les traités de paix, les mariages royaux, la Fête de la Première Saison, etc, par de puissants sortilèges et ensuite les entretenir. Il arrive que ces sortilèges

.COLONNE.
.DALLE.
.PORCHE. .PIEGE.
.ECRITS. .AUTEL. .PASSAGE.

soient brisés par des charmes plus puissants ou par la volonté des hommes (les événements mineurs sont bénis par les prêtres locaux.)

Quand l'Archi-Prêtre meurt ses Atours Sacrés et son titre reviennent de droit au Second ou au successeur qu'il aura désigné de son vivant. Les Atours Sacrés confèrent au nouvel Archi-Prêtre la connaissance et la maîtrise des grands sorts de paix et d'harmonie de Réa. Si les Atours ne sont pas transmis avant six jours, les sortilèges, n'étant pas entretenus, se brisent. La belligérance reprend dès lors ses droits. L'assentiment des personnes visées par ces sorts est nécessaire à leur réalisation.

LE PASSAGE

Après huit heures d'une pénible avancée sur les sentiers tortueux des forêts de la montagne du Pays de Lôd, les aventuriers parviennent aux ruines. S'ils dorment avant d'y accéder, ils refont le même rêve (sans jet de protection), et au moment où les protagonistes disparaissent près de l'oeuf, ils se réveillent tous, simultanément. Quand les PJ pénètrent à l'intérieur des ruines, le héraut qui les a conduit là reste à l'extérieur pour garder les chevaux.

Au bout de trente minutes d'inspection infructueuse au milieu des pierres éboulées et branlantes, les PJ découvrent un porche vu dans leurs rêves, sous lequel passaient l'homme et la femme. Sur la clef de voûte est inscrite, en plusieurs langues, une implicite menace de mort à l'égard des éventuels profanateurs du lieu consacré aux héros disparus Serval de Tchiss et Levit Alt. Le porche, encombré de lianes, de fougères et autres plantes grimpantes (dans le rêve il était déblayé), donne sur une pièce baignée d'une obscurité végétale quelque peu phosphorescente. Dans cette pièce, de 9m10 sur 18m90, il y a :

- Six colonnes en grès, de 1m 50 de haut, avec pour chacune en guise de châpiteau un crâne sculpté à même la colonne. Les six têtes de mort regardent toutes dans la direction du crâne sculpté sur le mur du fond.
- Le premier piège : il est déclenché par le passage d'un être vivant dans un faisceau lumineux situé à 20 cm du sol et traversant toute la salle. Deux flèches de guerre sont projetées, dans l'alignement du faisceau, à 1m 20 de hauteur. Dégâts de chaque flèche : 1d8. Le piège a 30% de chances d'être enrayé vu son grand âge.
- Deux plaques, à même le sol, sont couvertes par des textes écrits dans un commun vieux de plus de mille ans, et partiellement effacées. Pourtant un PJ doué en langues peut comprendre que les héros Serval de Tchiss et Levit Alt disparurent dans cette grotte magique alors qu'ils tentaient de sauver la sphère du Chaos !?...
- Une dalle (sur laquelle est disposé l'autel), surélevée de 20cm, constitue le deuxième piège de la pièce : une pression de plus de 20 kg déclenche l'obturation immédiate du porche par un pan de mur dans un grand bruit sourd. L'air s'échappe par le passage (une bougie allumée et bien utilisée l'indiquerait), et il reste 4d4 minutes aux PJ pour trouver une issue, sinon c'est la mort par asphyxie car la pièce est totalement hermétique, hormis le passage.
- Un autel en grès de 1m 30 de haut, est posé sur la dalle, avec à son sommet un crâne sculpté regardant en direction du porche. Sur l'autel est écrit en elfe que "lorsque l'esprit égaré regardera sa destinée en face, il en ouvrira les portes". En fait l'autel est la clef du passage : il suffit de le soulever et de le faire pivoter sur son axe (force requise : 17) de sorte que le crâne regarde, comme ceux des six colonnes, celui qui est sculpté sur le mur. Alors, le passage s'ouvre.
- Un plus gros crâne est sculpté sur le mur du fond, à une hauteur de 1m 50. Il regarde en direction du porche.
- Le passage. Lorsque le mur qui le dissimule se soulève, les PJ ont trois minutes maximum pour l'emprunter, suivant l'air qui leur reste. C'est leur unique chance de retrouver Urgan, car à la prochaine ouverture le passage mènera ailleurs, vers une autre aventure... Le passage ressemble à un kaleïdoscope de couleurs et de décors qui au bout de quelques secondes étourdissantes se regroupent pour ne former qu'un seul paysage et les PJ sont arrivés. 1d10 rounds après que le passage se soit refermé et que l'autel se soit remis dans sa position initiale, le porche s'ouvre. Le passage ne mène jamais deux fois de suite au même endroit, mais un sort de divination peut permettre d'en connaître la prochaine destination.

LA FORET ENCHANTEE

Alors que les fragments d'images n'ont pas encore fini de s'assembler, les PJ nauséeux sont assaillis par une vivifiante odeur de menthe. Ils sont enfin arrivés. La forêt dans laquelle ils se retrouvent, avec ses gigantesques arbres verdoyants et rougeoyants et ses immenses talles de menthe bleue, semble tout droit jaillie de l'imagination d'un barde inspiré, au point que l'on entend presque le rire des sylphes et le galop des centaures frémir dans l'air calme de cette fin de journée. Plus loin le sol est couvert de traces de sabots, mais après un long détour elles reviennent à leur point de départ. Une vieille blague de centaure pour faire enrager les joueurs.

Alors que les PJ marchent depuis peu, apparait à 100 mètres d'eux, entre les troncs, une silhouette de dos. Puis, elle disparait. Pas de doute possible, il s'agit de l'Archi-Prêtre (en fait c'est une "illusion"). Quand les PJ parviennent à l'endroit où ils ont aperçu Urgan, celui-ci est déjà 300 mètres plus loin et redisparait entre les troncs. Finalement, ils le voient, à quelques 400m de distance, à l'orée d'une clairière, puis se retrouver l'instant d'après en son centre et se dématérialiser sur un pentacle tracé entre quatre arbres. Certains PJ jureraient qu'il leur a fait signe de le suivre.

Le symbole magique n'irradie aucun mal, alors que les hurlements de meute qui proviennent maintenant de la forêt et se dirigent vers les PJ, portent l'"effroi". Le pentacle téléporteur semble la fuite la plus sûre.

LE VORTEX

Toutes les scènes qui suivent sont baignées d'une lumière verte jade.

1) Chaque aventurier se retrouve seul dans un couloir menant à une porte fermée, alors que le bruit de la meute monstrueuse se rapproche. Le PJ a 2d4 rounds pour agir.

- S'il reste dans le couloir il voit celui-ci disparaître au fur et à mesure des rounds qui s'écoulent. S'il passe plus de 2d4 rounds dans le couloir, l'aventurier est "téléporté" aléatoirement suivant le tirage d'1d10 comme suit :

1- Au milieu des ruines.
2- Sur un champ de bataille.
3- En 3
4- Au palais royal en plein Conseil où siègent rois, ministres et hauts-stratèges.
5-6- De nouveau devant le pentacle avec les hurlements qui arrivent.
7- Dans la crypte, fermée, des intégristes.
8- En 2
9- Au milieu des ruines.
10- Dans un arbre qui entraîne la mort

immédiatement du PJ sauf s'il s'agit d'un druide.

Pour ouvrir la porte il suffit d'en tourner la poignée et il faut pénétrer dans la pièce sur laquelle elle donne pour ne pas être téléporté.

2) Dans cette pièce, circulaire et métallique, habite un être portant les même vêtements et armes que le PJ, mais son visage est noyé d'ombres. Il semble garder une autre porte. Cet ersatz réagit aux impulsions du personnage : si le PJ l'agresse ou en a juste l'intention, il passe, lui, à l'acte. Pourtant l'ersatz se contente de parer (!) ce au niveau du PJ. Pour accéder à la porte il suffit de le faire sans volonté belliqueuse et l'ersatz réagit comme tel.



3) Une fois la deuxième porte passée, celle-ci disparait. Les aventuriers sont ensembles sur un pallier, dans le néant, avec un escalier qui monte vers une nouvelle porte. L'état de l'escalier, dont les marches ont 80 cm de large, correspond à l'alignement du PJ qui ouvre la marche. Ceci peut donc changer.

Exemples : un paladin (LB) ouvre la marche : l'escalier est sûr, rassurant pour tous les PJ, malgré le fait que les marches s'effritent. Un LM ouvre la marche : l'escalier a beau être fiable, tous sont inquiétés par le dangereux équilibre de l'édifice. Un CM ouvre la marche : l'escalier se délabre rapidement pouvant entraîner la chute de tous les héros ; mais aussitôt qu'un PJ d'un alignement différent passe en premier tout change, ex : NN l'escalier redevient normal. Une chute ou un saut dans le néant "téléporte" immédiatement dans les ruines.

4) Passés la troisième porte les PJ sont aveuglés 2d8 rounds chacun et ils ont l'impression de sortir d'une fournaise. Il n'y a plus de porte. Ils sont dans un jardin aux hautes rangées d'arbres et de fleurs, avec une allée agrémentée de statues. Devant eux une fontaine appelle leur soif. Alors qu'ils boivent, les reflets de l'eau leur montrent l'image de l'Archi-Prêtre empruntant l'allée et rajeunissant au fur et à mesure de sa marche. Puis il passe sous une voûte de fleurs... La vision s'interromp à ce moment.

5) Les PJ vieillissent au long de leur progression dans l'allée (voir "clef de voûte"). Faire demi-tour n'y change rien. Après avoir passés la voûte de fleurs ils ont enfin quitté le vortex.

LES EFFETS DU VORTEX

Il est indispensable pour le bon déroulement de l'aventure de connaître à son départ l'âge des aventuriers et leur espérance de vie. Pour vous aider voici un rappel des âges maximums que les PJ peuvent atteindre :
- Nain : 250 ans + 2d100 années
- Elfe : 350 ans + 4d100 années (les elfes ne meurent pas, ils vont ailleurs)
- Gnome : 200 ans + 3d100 années
- 1/2 elfe : 125 ans + 3d20 années
- Hobbit : 100 ans + 1d100 années
- Humain : 90 ans + 2d20 années

La magie du Vortex redistribue entre les PJ les 70 ans qu'elle a retirés à Urgan. Le vieillissement des PJ est le prix de son rajeunissement ! NB (pour ceux qui ont échoué aux épreuves du vortex) : les PJ téléportés du couloir vieillissent irrémédiablement de 15 ans. Ces années sont à retirer aux 70 de base. Un PJ téléporté depuis les escaliers vieillit irrémédiablement de sa part d'années. Toute personne se téléportant au moyen d'un sort se retrouve dans les ruines avec les mêmes résultats qu'une chute de l'escalier. Vieillir n'est pas sans conséquences : les caractéristiques varient avec l'âge suivant le tableau ci-dessous :



	âge moyen	vieux	ancêtre
Nain :	125	167	250
Elfe :	175	233	350
Gnome :	100	133	200
1/2 - Elfe :	65	83	125
Hobbit :	50	67	100
Humain :	45	60	90

Les chiffres sont exprimés en années.
- Age moyen : FOR & CON : -1 / INT & SAG : +1
- Vieux : FOR & DEX : -2 / CON : -1 / SAG : +1
- Ancêtre : FOR & DEX & CON : -1 / INT & SAG : +1

Si un magicien possède un familier, il y a des risque que ce dernier meurt (puisqu'il vieillit lui aussi), avec les désagréables conséquences que l'on sait.
- Chat âge maximum = 15 ans
- Corbeau âge maximum = 69 ans
- Faucon âge maximum = 10 ans
- Hibou âge maximum = 14 ans
- Crapaud âge maximum = 36 ans
- Belette âge maximum = 8 ans

Autre conséquence fort irritante pour les PJ : le vieillissement accéléré les a altéré physiquement et leurs capacités propres souffrent donc tout naturellement de cet état de fait. Ainsi, chaque personnage perd définitivement un niveau par tranche de dix ans de vieillissement.

Les héros vieillis se rematérialisent sur le pentacle. La poussière du temps a marqué leurs vêtements, leur coeur et leur corps. Derrière eux, posé sur un socle de marbre, l'oeuf en jade de leurs rêves irradie une douce lumière verte dans le ciel rougeoyant de cette fin de journée bercée par le chant tranquille des oiseaux. A une cinquantaine de mètres, un couple s'éloigne : l'homme et la femme des rêves, Urgan rajeuni et la belle éthérée du portrait.

CLEF DE VOUTE

S'ils ne sont pas interpelés les deux amoureux ne s'arrêtent pas. Ce serait dommage pour les aventuriers. En s'adressant à eux les joueurs doivent interpréter au mieux leur personnage, car l'enjeu est important. Il faut qu'ils plaident leur cause de manière convaincante, que leurs arguments marquent en bien le MJ.

Cyryelle dit aux PJ de prendre les Atours Sacrés et de repartir par le grand arbre creux qu'elle leur indique à l'orée du bois, avant que son pouvoir de transport ne soit plus efficace. Urgan, en commençant à se déparer des Atours, ajoute que *Ustar de Ryade*, le Prêtre-Mage de Réa, fera un bon Archi-Prêtre, sans doute meilleur que lui-même ne le fut jamais. Si les PJ ont compris le prix du rajeunissement d'Urgan et qu'ils lui en font part, celui-ci est troublé car il n'est pas au courant du stratagème de Cyryelle. Tous deux se parlent dans un langage inconnu. La femme radieuse s'effondre en larmes.

Alors Urgan, de sa voix tempérante, raconte que jadis, lorsqu'il courait encore l'aventure, il découvrit la Forêt Enchantée. Il y fit connaissance d'une jeune femme à la beauté sans pareille : Cyryelle. Ils tombèrent amoureux l'un de l'autre. Mais Cyryelle est une entité féérique, non une humaine. Elle vivait depuis déjà plus de mille ans, ainsi que les créatures sylvestres sur lesquelles elle règnait, la forêt étant sujette que notre monde de manière différente aux caprices du temps.

Toujours est-il qu'il décida un jour de partir. Peut-être à cause de ses ambitions ; peut-être était-il conscient des responsabilités qui allaient un jour lui incomber, ou bien la source de son amour pour Cyryelle s'était-elle tarie un moment ? Il est probable qu'il pensa revenir rapidement vers sa belle mais ne il retrouva jamais l'accès de la Forêt Enchantée. Et il dut se contenter de ses souvenirs, d'un précieux portrait et de quelques feuilles de menthe bleue cueillies avant de partir...

La notion du temps de Cyryelle est d'une autre nature, mais un jour elle souffrit de l'absence d'Urgan. Elle le chercha donc à travers ses charmes, pour le ramener à elle. Elle finit par le retrouver et elle vit qu'il était devenu vieux, cette chose dont il lui avait tant parlé. Alors elle tissa un ancien et puissant sortilège : elle appela l'Oeuf de Jade. Puis à l'aide des sylphes, elle forma un de leurs anciens sorts de transport et téléporta de la sorte l'Archi-Prêtre dans la Forêt, à un moment crucial de la vie des Hauts-Territoires.

Car le pouvoir de l'Oeuf nécessite un échange. Ainsi s'assurait-elle que des gens (les PJ) partiraient à sa recherche. Elle les guida en pénétrant leurs rêves d'illusions et de suggestions jusqu'à la Forêt, dont elle avait préparé l'accès à force de magie. La suite, les PJ la connaissent. Seulement pour que le pouvoir du Vortex soit effectif il doit y avoir assentiment du receveur, en l'occurence Urgan.

Urgan : Clerc 14° ; PV : 56 ; Ali : NB ; Age : 90 ans : lasso +2

Démon : DV : 9 / PV : 102 / Ali : CM / 3 att/rd : 1d6 - 1d6 - 1d8 / possède toutes les capacités standarts des démons / CA : 1

Cyrielle : Magicienne 19° (école : altération) / PV : 59 / Ali : CB / Age : +1000 ans / Elle est très affaiblie par la conjuration de l'oeuf de jade : il ne lui reste plus en mémoire qu'un tiers des sorts qu'elle maîtrise normalement / CA : 3

Vancrod de Seston : Paladin 13° / PV : 89 / Ali : LB / Age : 87 ans / espadon +3

Héraut : Guerrier 6° / PV : 55 / Ali : LN / Age : 41 ans / demi-elfe

Coupe-jarrets : Voleurs 5° / PV : 21 / Ali : NM / CA : 5

DENOUEMENTS

Les PJ protestent, sans pour autant perdre de vue le but de leur mission (s'ils deviennent dangereux Cyryelle lance un "Arrêt du Temps"). Leur plaidoirie efficace est cependant récompensée : Urgan se retourne vers Cyryelle et avec dans ses yeux le regret, lui dit qu'il ne peut accepter. Lentement, un scintillement vert émane de son corps et de celui des PJ. Ils rajeunissent tandis que Urgan, sous le poids des ans s'agenouille, puis se disperse en poussière de jade dans les bras de sa bien-aimée, pétrifiée à jamais de chagrin. Les Atous Sacrés sont à terre, couverts de cette poussière que le vent égrène dans le déclin du jour.

Les PJ, malgré ce qui leur en coûte, ne protestent pas : ils ont décidé de faire ce cadeau à Urgan qui l'a bien mérité. Les joueurs sont inspirés et leur imagination est superbe. La partie a été agréable et le dénouement est au moins aussi plaisant que celui prévu par le MJ. Ce dernier n'a aucune raison de les brimer et laisse les héros repartir avec les Atours, abandonnant les amants réunis.

Variante de secours : les PJ sont nombreux, ou ils ne craignent pas de vieillir d'une vingtaine d'années chacun (ex : trois nains de 70 ans), ou encore, certains PJ ont tout avantage à gagner des points de sagesse et d'intelligence alors que les autres n'ont rien à faire d'un point en force et en constitution... Urgan peut dans ce cas être un très vieil elfe, ce qui permet de faire une répartition allant jusqu'à 675 années entre les PJ (il faut dans ce cas revoir la règles de perte de niveaux). Devenir un vieux, voire un ancêtre, est alors une toute autre affaire ! Bien sûr il ne faut pas tuer les héros de vieillesse. Rares sont ceux qui apprécient la résurrection.

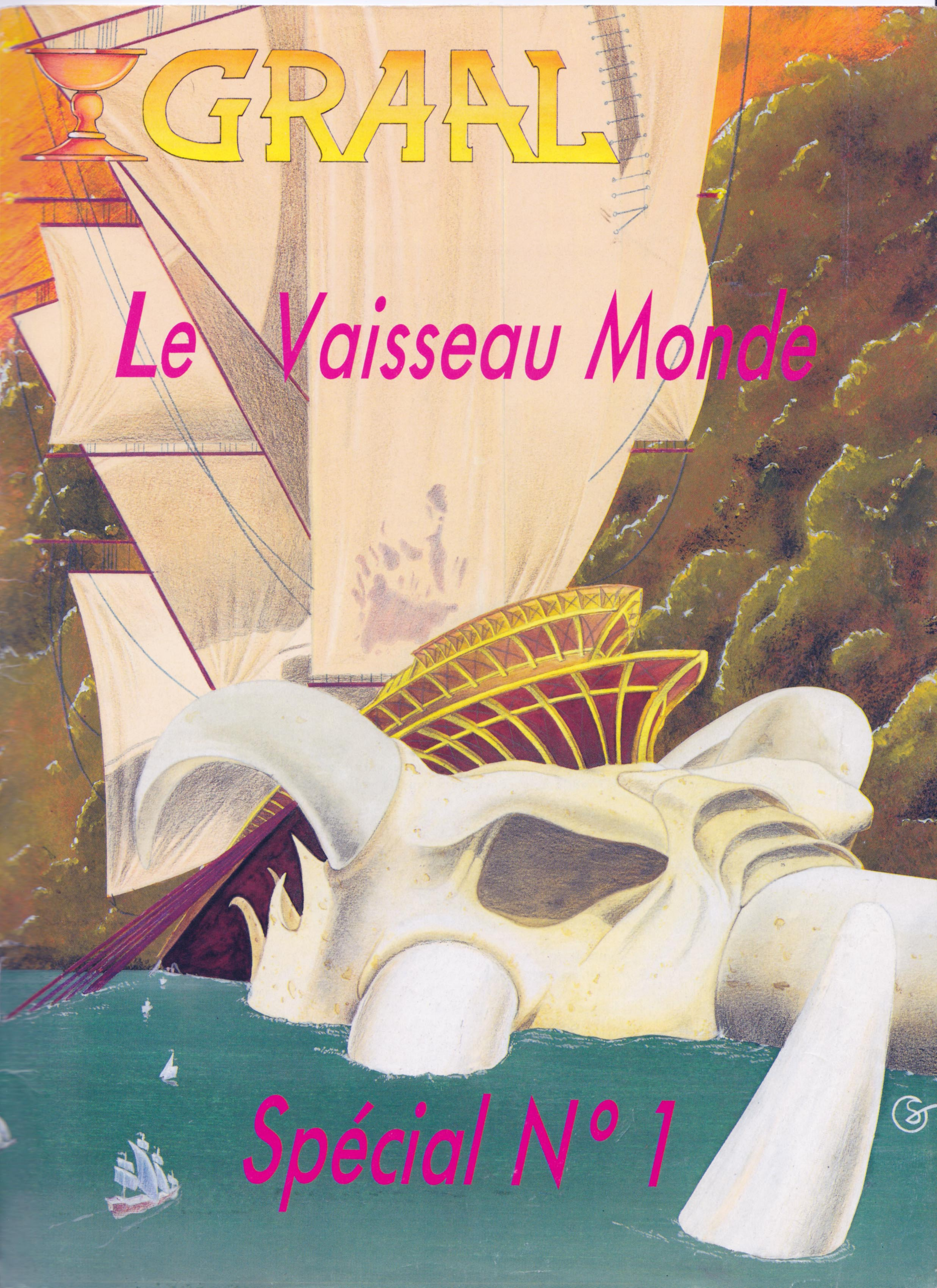


CONCLUSION

L'arbre est bien un passage et les PJ se matérialisent, avec les Atours Sacrés, à l'extérieur des ruines, dans les fougères pleines de la rosée du matin. Le Héraut et un des Grands Prêtres de Réa viennent à leur rencontre. Les PJ ont été absents trois jours et non pas deux heures ! Une fois les Atours en sa possession, et avec ou sans le nom du successeur, le saint-homme se transforme en aigle et part vers la cité royale.

Pendant l'absence des héros, le Prince Revo a été banni des Hauts-Territoires, le second s'est immolé ; peut-être un PJ a-t-il repris le passage et est-il porté disparu ; les Sortilèges de Paix et d'Harmonie sont maintenus par les pouvoirs conjugués du Grand Maître de l'Ordre et d'Ustar de Ryade, le Prêtre Mage. Fatigués et vainqueurs, les héros sont acclamés dans tout le Pays de Lôd et leurs hauts faits contés dans tous le Haut-Territoire, mais peut-être songent-ils seulement aux amants de la Forêt Enchantée. ☐

Olivier Frot


GRAAL
Le Vaisseau Monde
Spécial N° 1

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT



